

掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年06期 Vol.52
假
NDS大暴光
老版NDS翻新灾难救急法 PG助全力！假货远离你！
彻底验证
NDSLite
全角度测试对比
独家公开
iQue新软件独家报道
GBA官方中文再添两弹
彻底大攻略
圣剑传说DS玛娜之子
北欧战神传PSP
樱花大战2
帝国时代王者世纪
大航海时代DS
特别策划
口袋妖怪原形毕露
最新掌机/游戏套装 大抽奖
ISSN 1672-8866
06>
9 771672 886049


标准版：完全攻略本 + DVD
14.8元
完全掌握分解
彻底剧情研读
全场CG收录
遨游FF世界
最终幻想XII
完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK



彼者的主义

你对NDS增加的新功能有什么看法

●让DS全面走向网络，增加了在掌机市场的竞争力。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●如此周边功能恐怕不会普及到国内大部分DS用户吧？毕竟主机本身的用途还是重在游戏上。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●nds的硬件设计比psp更适合用来浏览网页，如果能支持中文输入法，那在国内肯定能刺激nds的销量。（三栖人论坛，十字键）

●这样就可以和PSP的网络浏览对抗了，而电视功能也能使NDS功能更多。（三栖人论坛，8X）

●总觉得这是为了对抗PSP的竞争产物，以NDS的屏幕来说有点勉强……（三栖人论坛，alps_008）

●NDS之所以能够略胜PSP一筹，归根结底是因为NDS功能的专一性，说实话，我并不认为任天堂有能力做好游戏以外的多媒体工作，毕竟NDS只是游戏机，如果将精力放到扩展功能上，会违背大家购买NDS的初衷。（三栖人论坛，三零四一）

●感觉已经是掌机发展的一种趋势了，如果说是形式也不过分。在游戏玩拓展新天地，可以方便更多玩家，毕竟一机多用比一机单用要吃香一点。（刘晓尘，23岁）

●有利有弊，不过用NDS看网络电视会不会很卡啊，如果效果好的话，支持一下还是很不错的。（刘聿，15岁）

●感觉掌机做那么多新功能有点累赘，还是多做些游戏比较实在。（陈航，16岁）

●我个人很支持NDS增加新功能，特别是浏览网页，使用触笔操作可以模拟鼠标，比PSP上网方便多了。（王楠，18岁）

你认为NDS和PSP今后会有什么走势

●DS会被新的DSL代替，PSP保持原来不温不火的状态。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●NDS在国内好卖，再加上NDSL的发售，NDS是无懈可击了。（三栖人论坛，8X）

●NDS和PSP都有各自特定的消费群，彼此真正的正面冲突并不多，不过未来NDS在游戏方面会有很大的颠覆力，而PSP……终究是一台功能强大的……摆酷专用机。（三栖人论坛，三零四一）

●NDS和NDSL会像GBA和GBASP一样，买的人差不多，PSP还是如现在一样。（三栖人论坛，超魔导剑士）

●NDS和PSP针对不同的用户，相比起NDS，PSP因为是在多媒体领域竞争更激烈，所以PSP比较容易败北吧。（三栖人论坛，千寻）

●NDS会慢慢成为绝版，取而代之的是DSL，对PSP的中国市场有点失望。（三栖人论坛，口袋狂男）

●PSP高昂的价格，还是会让很多玩家不能接受。相比起来NDS目前烧录加机器的价格比PSP有很大优势，在市场中会多占一些比例。（李海明，21岁）

●购买PSP的有一多半是冲着媒体和其他功能，相信有很多人会因为这个来购买PSP。不过PSP目前游戏不是很理想。（洪涛，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对PSP增加的各种新机能有什么看法。

2、你对NDS目前出现翻新机现象有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

记录游戏之魂

国内惟一着眼于游戏业

评论报导的专门志

游戏批评

「第一特辑・最终幻想进化论」

全息解剖「FF12」焦点疑问！完整回顾六年来系列发展

「第二特辑・各行其道的忍者之路」

「第三特辑・财宝的轨迹」

火枪英雄的幕后故事！日本最具传奇色彩的软件制作公司的成长故事！

「专题・2005年日本游戏出版报告」

「专题・复刻游戏时代」/「专题・FF XI三周年之路」

「焦点软件批评」

深渊传说、动物之森、王国之心2、塞伯拉斯的挽歌FF7、龙如、新鬼武者、星际游侠、合金装备3、口袋妖怪迷宫、生化危机4

「游戏伟人」太空侵略者之父



邮购请注明"游戏批评 春季版" 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

电影卡 M3 新家族
多媒体娱乐终端

专为适合中国玩家设计的娱乐产品

新品全面上市热卖中

（全中文视窗操作界面、配合 PASSCARD2 带您尽享 NDS 和 IDS 行货主机功能强大并且操作简单，独有的丰富影视资源免费高速下载服务）



M3-SD Perfect

小体积和强劲双系统支持于一体的进化版M3-SD电影卡。



M3-miniSD Perfect

世界超小体积和正面接入易更换miniSD卡的特性，在NDS和NDSL上使用再适合不过。

M3-SD Perfect和M3-miniSD Perfect共有特点：

- 与未来数码储存标准接轨的SD卡和miniSD卡储存载体
- SD卡具备双数据读取缓冲器，高速8X DMA对应
- NDS大画面高质电影，第二代新水晶引擎播放系统
- 影视游戏融合新体验，人工智能操作平台
- 全新架构双内核，创造至高性能游戏兼容硬体
- NDSL/NDS/IDS/GBM/GBASP/GBA多平台制霸全能型机芯

M3新家族游戏娱乐

- 超级强劲的NDS游戏DoFAT运行环境，游戏瞬间启动
- GBA游戏硬件运行模式，兼容性进一步提升
- NDS和GBA游戏存档管理多达400组备份
- 8M超大硬件存档芯片，对应各种存档模式
- 完美支持FLASHME引导，快速启动和进入操作系统

M3新家族音乐娱乐

- NDS平台MP3、OGG、GBS、WAV音乐播放系统
- GBA平台GBS、WAV音乐播放系统
- 支持DFX超重低音音效改善处理
- LRC同步歌词，支持繁体中文、简体中文、日文歌词
- 循环播放、随机播放、AB重复、快进、快退一应俱全
- 智能型节电系统，自动休眠和电源关断功能

M3新家族影视娱乐

- 双水晶引擎系统，对应NDS大画面全屏幕播放
- 向下兼容GBM/GBASP/GBA平台的水晶引擎电影
- NDS电影放像支持上下屏幕播放选择功能
- 超精细、精细、标准、经济四种画面模式供选择
- 新水晶引擎高速、低速视频格式转换机制

M3新家族附属娱乐

- 强大的图片浏览系统，支持幻灯片浏览
- 完善的TXT格式文本电子书文书浏览器
- 独特的自动书签管理系统，使用贴心省心
- 支持国标扩展码和大五码汉字内码转换
- 简体中文、繁体中文、日文等可同屏幕显示
- 支持三种字体大小选择，方便阅读

M3新家族扩展系统

- 双屏视窗操作系统，配合按键和触摸屏操作灵活自如
- 多任务架构实现更多应用，乐趣无穷，创意无限
- 类Windows操作方式，桌面操作、任务切换应有尽有
- 个性主题界面定制，让M3的系统个性十足，变化无穷
- 触摸式中英文混合输入软键盘，文字输入得心应手
- 支持安装第三方应用软件，系统扩展能力无限延伸

M3产品网站：www.gbamovie3.com 电影卡综合服务支持站点：www.gbalpha.com

PASSCARD2

全球首款标准DS卡规格的引导卡，世界最长驱动时间，给不刷机一个完美的理由



产品特点介绍：

独特：标准DS卡大小的外观尺寸，独立完美引导

便利：一键确认即可完成引导设置，操作无比简单

梦幻：超级低功耗，使用8小时仅消耗NDS10分钟的运行电力

感动：支持所有NDS和IDS主机,免刷机,不影响行货主机质保

喜爱：配合G6/M3使用，一次配置后即可终身即插即用



封面主题 /樱花大战

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

特别策划

超激报道

新作速报

GAME寻宝团

软硬派

劲作社区

极上攻略

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告



3月2日清晨，在日本的各大游戏店前又见那熟悉的排队长龙，店家在发卖之前开始向排队等候的玩家发放序号，许多去晚的玩家甚至还没拿到序号就已经被告知无货。不到2个小时的时间内全日本首批出货的6万台主机全部售出，这台大受欢迎的主机就是任天堂DS系最新型主机NDS Lite!

因为DS主机在全世界范围内的大成功使得厂商迫不及待地 推出了改良的新型主机。拥有更加时尚外表并且在显示屏的效果上大幅增强的NDSL势必在世界范围内再次掀起一股热卖狂潮。虽然任天堂首日的出货量只有区区的6万台，并且只有一种主机颜色可供玩家选择。但仍然有少数机器流入到了国内市场，能够在第一时间享受到新主机的国内玩家可谓是凤毛麟角，为了让大家一饱眼福，现在就让《PG》编辑部为广大玩家做出最详细的新主机的评测!

文责/岚枫

原尺寸

	NDS Lite	NDS
主机规格	73.9cm×133.0cm×21.5cm（宽×长×厚）	84.7cm×148.7cm×28.9cm（宽×长×厚）
重量	约218克	约275克
触笔尺寸	长：约87.5cm 直径：约4.9mm	长：约75.0cm 直径：约4.0mm
屏幕	反射型透过式TFT彩色液晶屏 有4阶亮度可以调节	半透过反射型TFT彩色液晶屏
电量	<电池续航时间> 最低亮度 约15小时～19小时 低亮度 约10小时～15小时 高亮度 约7小时～11小时 最高亮度 约5小时～8小时 （使用不同软件时略有区别） <充电时间> 约4小时	<电池续航时间> 约6小时～10小时 （使用不同软件时略有区别） <充电时间> 约4小时

任天堂历代主机对比图

←GAME BOY '89年4月21日发售，售价12500日元，90cm×148cm（横×高）



←GAME BOY Pocket '96年7月21日发售，售价6800日元，77.6cm×127.6cm（横×高）



←GAME BOY Light '98年4月14日发售，售价6800日元，80cm×135cm（横×高）

同捆所带的触笔变大了



相较NDS，NDSL所配制的触笔手感明显提升了一个档次。随机共有两支触笔，触笔的长度和直径都有所增加，握起来要舒服许多。白色的触笔与主机本体也非常相称。与NDS不同的是，NDSL的触笔是插在主机的侧面，开始使用时会有种找不到笔的感觉（笑）。

←触笔插槽的位置位于主机的右侧，触笔的手感相当不错，在进行书写和游戏时感觉都要比以前好上许多。

AC电源为Lite专用



值得注意的是，NDSL电源与主机本体上的连接口与NDS上的并不相同，这就意味着两台主机的电源并不通用。与日版NDS相同，NDSL电源的插座采用的也是折叠式，更加便于玩家外出的携带。现在市面上的主机都是110V电源。

对应的软件与现行机种相同

已经购买NDS的玩家可以放心，NDSL在软件规格上完全兼容目前市面上所流通的NDS软件以及GBA主机的软件。并且在卡槽的位置安排上也与NDS主机基本相同。不过NDSL主机的GBA卡槽比GBA卡带略短，这样GBA卡插上时会突出一部分，有些影响外形的美观。

↑插上GBA卡时会突出一部分，相信这也是为了缩小体积不得已而为之。



↑随机会有一个与主机相同颜色的盖子扣在GBA卡槽上。

↑在使用DS卡带时，与NDS主机完全相同。

NDSL与其它物品的对比



→从这张对比图上可以看得出NDSL有多么小巧了吧！



→与NGC手柄的对比，宽度竟然不及后者。看来手掌大点的玩家握起NDSL来还是有些吃力。



↑GAME BOY Color '98年10月21日发售，售价8900日元，78cm×133.5cm（横×高）

↓GAME BOY Advance 2001年3月21日发售，售价9800日元，144.5cm×82cm（横×高）





↓GAME BOY Advance SP 2003年2月14日发售，售价12500日元，82cm×84.6cm（横×高）



外观篇

首先从外形上来说，虽然之前就已经获得了主机的详细规格尺寸，知道会比老版的NDS小一些，但当拿到实物后却发觉要比想像中的还要小一些。这主要是取决于其外表优秀的流线型设计会给人以错觉。NDSL的主机外表非常美观，如果不打开上屏就像是一台优雅的钢琴。外壳表面采用的是类似于PSP表面的那种光滑材质，这样不仅避免了老NDS掉漆的弊病，又使主机的整体感觉更加高贵和时尚，甚至有一些女性玩家将其戏称为"化妆盒"。但是与PSP相同，主机的外壳非常容易被弄脏，如果手没有洗干净或者手容易出汗的玩家，只要玩一会儿就会发现主机上全是指纹和汗迹。当然这也是没有办法的事情，只好多擦擦了。

如果将新主机与老NDS放在一起比较，就会发现NDSL的实际尺寸并没有减少太多，但是部分功能键以及插孔/槽位置的变更却变得更加人性化。首先改变最大的就是主机的电源键，众所周知老版的NDS电源键是被设计在打开翻盖下面操作台的左上方，不仅缺乏美感并且无法在合上翻盖后进行关机操作，很不方便。而NDSL的电源键是被安置在主机的右侧（如图示），塑料材质的键位被设计成类似于PSP的电源键的横推式。玩家如果将电源向上方推动一次主机就会被开启，而键位会自动复位，再推一次则是关机。这样的设计无论是手感还是方式都要比老版本好了许多。



↑不知道这样设计是不是老任从SONY那获得的灵感



还有一个显著的变化就是触笔插槽的位置，老版本的触笔是从主机背后的上方插入的，现在则变为从主机的右侧方插入。虽然主机的尺寸变小了，但是触笔的长度和粗细都比老版本大了一些。小枫在试玩过程中发现触笔的手感比以前好了不少，看来老任终于意识到老NDS触笔设计的失误了。除了主机上插的一根触笔外，同NDS一样，在包装盒里还有一根备用的触笔。是被放在盒子的最下方，如果买了NDSL的玩家要注意查找下，别让JS私吞了触笔哦！

NDSL的耳机插孔位置和调节音量的键位都基本没有什么变化，但电源/无线网络的指示灯却被安置在了更为明显的位置。转轴右侧的指示灯使玩家无论是否打开翻盖都可以清楚了解到主机当前的电源状况。而长度加长的指示灯也显得更加漂亮一些。指示灯的颜色与老NDS相同，平时是黄色，当电量不足时则会变成红色。NDSL比NDS唯一增加的一个部件是插在GBA卡槽上的卡盖，虽然为了缩小体积而不得不将NDSL的GBA卡槽设计得比GBA卡带要小一些，以至于插上GBA卡会突出一块显得比较难看。但如果插上这个大小合适的盖子不仅美观还防止灰尘进入卡槽。相较于只是附加功能的兼容GBA游戏，显然

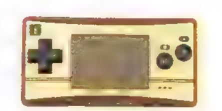




↓Nintendo DS 2004年12月2日发售，售价15000日元，148.7cm×84.7cm（横×高）



↓GAME BOY Mico 2005年9月13日发售，售价12000日元，101cm×50cm（横×高）



↓Nintendo DS Lite 2006年3月2日发售，售价16800日元，133cm×73.9cm（横×高）

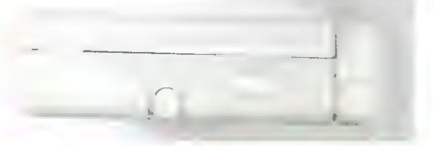
这样的取舍是非常值得的。

NDSL的电源插槽并没有延续GBA SP、NDS这两台主机，而是完全重新设计的，插槽的大小比NDS的电源插槽要小，并且这种规格的插槽在任氏开发的主机中是从来没有采用的。不知道老任葫芦里卖的是什么药。这样的插槽设计是暂时的一种尝试还是为后续主机做准备只能让时间去验证了。NDSL所配制的电源与NDS相同，可折叠的插座位置更适合玩家外出携带。



↑相比iDS和GBA SP，NDSL的电源要小巧得多

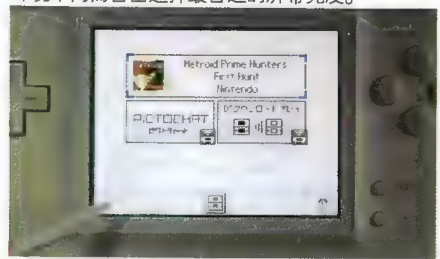
打开主机，大家会发现下方操作台与上方屏幕的表面所采用的是一种磨沙材质。而主机表面的光滑材质则将它们完全包围在里面，这样主机在合上的时候就会拥有同样的手感。在上屏的左上、右上两个位置分别有一块很小的长方形的橡胶垫，并且会略有一些突出。它的作用是为了防止主机合拢时下方操作台上出现压划的痕迹，这也是许多翻盖式的电子产品都采用的一种不得已的保护措施。在NDSL主机推出前，曾经就有部分玩家指出说主机上下盖合上后会出现中间有缝隙的现象。据小枫仔细观察的确发现是有这样的情况，突



出的橡胶垫使得主机上下屏无法完全合拢。不过并不太明显，还不至于会影响主机整体的美观。

屏幕篇

NDSL主机上下屏幕的尺寸并没有发生变化，因为上屏去掉了难看的黑边而显得靓丽了不少。而主机缩小的机身使屏幕在人眼中会有变大的错觉。这次NDSL主机除了尺寸上的变小外，另外一个最大的卖点就是它所使用全新的液晶屏。可以说NDSL的液晶屏使许多DS上的游戏表现都有了脱胎换骨的变化。进入了主机的菜单画面就可以进行一共四阶的亮度调节，只需要用触笔点击画面的左下方的“小太阳”即可，非常方便，玩家可以因环境不同而自由选择最合适的屏幕亮度。



如果将NDSL和老的NDS放在一起比较的话，就会发现非常明显的区别。亮度上NDSL有着绝对的优势，在最低亮度阶下NDSL的亮度与NDS基本一致，而如果将NDSL的亮度调到第四阶时甚至会感到非常刺眼。如果看惯了NDS柔和的发色一定会觉得NDSL屏幕的色彩有些过分的艳丽了，通过比较似乎有些类似于前段时间发售的GBA SP加亮版的屏幕表现。在运行一些游戏时会有颜色偏差的问题。不过如果在使用二阶或三阶的亮度时则会好得多。另外在可视角度上，NDSL的液晶屏也有着绝对的优势，与老NDS相比就不用说了，无论是左右还是上下，只要角度稍大，NDS的屏幕就会变成一片黑色，完全看不清楚上面的图像。而NDSL则完全能够看清楚。为了能够了解到NDSL的可视角度到底在众

掌机中可以排到什么位置，小枫特意拿了几台不同的掌机做了比较，最后得出的结论就是，除了一直以可视角度广大而著称的PSP能够跟NDSL媲美外，其它掌机全部都被淘汰！





↑NDSL与几大掌机屏幕的对比图



↑通过对比发现，在左右的可视角度上，NDSL基本上与PSP不相上下，即使是在小于30度的角度下依然可以看清楚画面。不过NDSL的屏幕会明显的变暗。而PSP则是发白。具体原理小枫并不了解，估计是因为采用不同液晶屏的缘故吧



↑上下的可视角度二者都要小一些，个人感觉PSP要更强一些，但是一时间编辑部内也是众说纷纭，支持NSDL与PSP的小编都不在少数。看来这的确是见仁见智的问题。但总得来说，NDSL的屏幕相比NDS的确是大大的改进！

按键篇

乍一看，NDSL在按键上似乎并没有什么改动，但如果确实的拿在手中进行游戏的话，就会发觉相当大的区别。在十字键上，NDSL做了一些调整，整个键位的设计更像是GMB的十字键，通过比较发现NDSL的十字键要比GBM的略大，但是手感极为相似，比老版NDS强化了许多。而A、B、X、Y四个键的大小相比NDS似乎并没有什么变化，只不过按键的感觉要更好一些。可能是因为缩短了主机的长度，四个键位的安排更加紧凑了。在进行一些要交替按不同键位的游戏时有一些不适应。最让人不能接受的是START和SELECT两个键位的设计，按键实在是太小了！而且反应也不是很灵敏，要使劲按下才能起作用。因为按键过小，又是嵌在屏幕的边上，所以操作起来相当的别扭。不过估计这也是为了缩小的机体而不得已设计成这样的。先前一直因图片位置关系而显得异常神秘的L、R键也没有给大家太多的惊喜，在手感上与NDS几乎无异。而且所采用的材质非常容易被弄脏。但是键位的高度和位置都是恰到好处，与周围的机身配合的相当完美，相比NDS丑陋的设计显得聪明许多。





NDSL还有一个重大的改变就是麦克风的位置被安置到了上下两个屏幕的中间。小枫个人感觉这个设定实在是败笔中的败笔，对于那些要频繁使用麦克风的游戏，只要稍不小心就会把屏幕弄脏，还不如将它放在角落里呢。但厂商的解释是为了增加游戏时真实感。其实就小枫认为还是集成度过高的缘故，总之大家今后在使用麦克风时小心点就是了。

因为日本首批出货量过少的缘故，现在国内NDSL成了奇货可居的稀有品。第一时间价格被国内的JS们翻炒到了2000元以上。但即使是这样，想要买到一台NDSL也是非常困难的事情。就在水货价格高高在上一机难求的时候。神游公司公布了行货版NDSL的消息，据说神游公司将以1180元的超低价格发售行货版的NDSL。如果不是太心急的玩家还是再耐心等待一段时间吧，最后请大家支持我们的行货，支持我们的行货软件！



《英语差劲的大人的DS练习 英语泡菜》是一款带有大量练习的游戏软件，它可以给那些在英语方面感觉较差的人以帮助。这次，我们采访了PLATO公司的朝仓先生，他向我们介绍了一些成为游戏创作契机的趣事以及强化听力的特别训练方法——听写等方面的情况。希望大家看过这篇访谈后，能够产生一点学习英语的欲望。

编译/雪人

NDS	NINTENDO	2006.01.26
	ETC	1-8人用/3800日元
英语泡菜		对应触笔

创作的原因是觉得“应该可以学习英语吧?”



——请介绍一下制作DS版的前期工作好吗?

大岛：之前我们就已经知道在PC上曾经推出过这款名叫《英语泡菜》的软件，它在开发界也是非常有名气的。于是，我们就开始讨论如果用DS上的触摸屏来玩的话会如何，后来我们就制作了手写部分的样本，把它送给了PLATO公司。这些大概都是在2005年7月末的时候发生的。

朝仓：最初我接到电话的时候，我拒绝了，因为我觉得自己公司的作品不应该交给别人。不过，我还是决定见一次面来谈一谈。交谈之后，我产生了想尝试做做的想法。

——那是什么原因呢?

朝仓：初次和不了解的公司合作总是让人觉得有些麻烦，不过我和他们交谈过后，意外地发现他们都是非常好的人。（笑）用DS来书写的创意让我觉得很了不起，当他们给我看样本的时候，我觉得真的很有趣，要是能制作出来的话就好了。因为这个游戏中最重要的一部分也就是“听写”这部分已经制作完成了，所以就决定大家一起合作。

——那么，在DS版的制作工作正式开始运转后，你们都做了哪些工作呢?

大岛：因为我们希望可以让人有一种在笔记本上写字的自然感觉，所以我们的第一工作重点就是如何让人可以轻松流畅的书写。

伊藤：如果使用26个字母来书写的话，不同的人就会有不同的笔迹和书写顺序。围绕着这一点进行的调整是非常复杂的，调试得手都麻痹了！（笑）

大岛：因为游戏中是有时间限制的，所以一定会有不少人急匆匆地写字，那么字迹就难免会凌乱。沉着地书写是非常重要的，字迹凌乱的人玩不了这款游戏。（笑）

——游戏的难易程度如何呢?

朝仓：虽然你会看到高水平的单词或者是文







章结构，但是其实单词本身并没有那么难。因为主要的练习是听写，所以在那个水平的人应该都能进行练习。具体的说，游戏中收录的单词总量是1723个，可以说从英语真的很差的人到想在TOEIC（托业）考试中取得600－700分成绩的人都能使用。



大岛：当我最初看到PC版的《英语泡菜》时，我就觉得它稍微有点儿难，因此就在游戏中加入了针对新手的“准备模式。”后来，还追加了任何人都可以轻易上手的部分。另外，我们把英语训练看成是核心，但是让玩家开心的练习也是很重要的。为了强化听写的训练，我们加入了附属形式的“发音练习”模式，它可以判定发音的语调是否与标准一致。就像卡拉OK的评分系统一样可以看到整体的声调抑扬，非常的流畅。

——在英语方面，很多人都会莫名其妙的产生一种畏惧的感觉　如果没有海外经历或者是练习英语会话的话，那么通常大多数人都会避开这种英语练习吧？

大岛：是啊，所以这款软件在最初的时候是可以让大家稳定下来的。因为大家可以不用在别人面前玩，在僻静的地方自己小声练习就可以了。

——那么我冒昧的问一下，请问各位的英语水平怎么样呢？

北村：大岛的英语不错，所以他可能不了解说不好英语的人的心理状态。在游戏的开发过程中，说不好英语的人的意见也是很重要的，我就是其中的代表人物。（笑）

朝仓：我的英语水平有限。在和外国人一起进行的会议中，我可以简单应酬一下，不过也就仅限于此了。

——那样的话也不能说是水平有限吧？（笑）那么，是什么机会使你想要制作本作呢？

朝仓：很早以前我就想要做了，那时候我还在生产基地，有的时候美国公司会有人到这里来，我们就会在一起讨论一些事情。每当这个时候，我就会遇到很有能力但是英语差的人和能力平平而英语水平高的人。在沟通的时候，前者明显就很吃亏。他们对于自己有能力但是没有自信无法发言的状况感到很痛苦。所以，为了让他们拥有自信，我就想做现在这款软件。



——那么，请对各位玩家说几句话吧！

北村：也许有不少人还不了解芭芭拉小姐吧，不过，不管你知不知道她，都应该在“我要战胜她”的冲动的驱使下来玩玩本作。

伊藤：因为本作有各种不同的玩法，所以请大家逐一试试每种玩法来学习英语吧！

大岛：轻松的学习是提升英语水平的捷径，所以请快乐地游戏吧！

朝仓：英语绝对不难，所以只要大家按着自己的方向努力的话，是一定可以取得进步的。正因为如此，所以大家一定要玩DS版的《英语泡菜》。





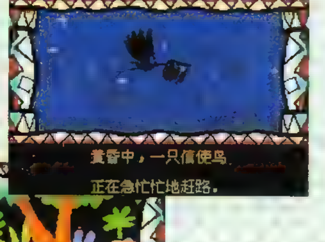
无论是刚刚在日本本土上市的新贵族NDSL，还是神游公司不遗余力在国内打拼的iDS以及其行货软件，都标志着次世代掌机时代的到来，但是因国情所至，国内的掌机玩家还很难在短时间内与国际的游戏产业相接轨，许多玩家仍然还只能停留在GBA的时代。神游公司显然没有忘记这一部分玩家，在3月2日一口气发售了两款对应iQue小神游GBA的行货软件，它们分别就是《密特罗德 融合》和《耀西岛》。虽然用现在的眼光看来它们都是几年前的老游戏了。但超高的游戏素质却无法遮掩这些名作的光芒。

《耀西岛》



上期刚刚为大家报道了iDS上的行货软件《摸摸耀西》，神游公司又将它的前辈作品，GBA平台上超级马力欧A系列的第二作《耀西岛》汉化并推出了。作为最强2D横版卷轴动作游戏，玩家可以在GBA上再次体验到本作顶极手感与可爱造型的完美组合。

本作的故事背景与《摸摸耀西》相同，都是信使鸟在夜幕中护送两位宝宝的过程中被酷霸王国的卡美克所袭击，并被抢走了宝宝。幸运的是其中的马力欧宝宝并没有被卡美克所抓走，而是落到了耀西岛上，正在岛中散步的耀西被砸了个正着。可爱勇敢的小恐龙耀西们肩负起了抵抗卡美克手下的侵袭，并将宝宝安全送回到目的地的重任。

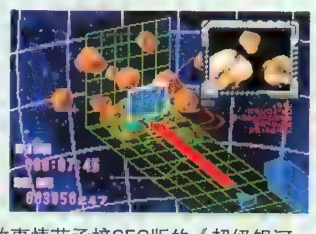


作为一款动作游戏，本作的语言障碍对于国内的玩家来说并不太大。但是神游完美的汉化却增加了游戏的亲和力，各种字体以及细节方面的处理仍然一如既往的完美。本作的手感极佳，蜡笔手绘风格的画面对低龄和女性玩家有着相当大的杀伤力。虽然游戏最早是SFC时代的古董极作品，但绝对值得收藏购买。

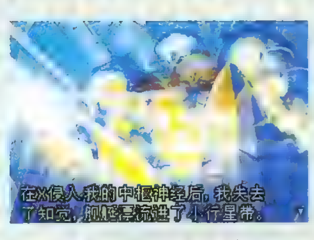
《密特罗德 融合》



可能是为了保持系列作品时间设定上的连贯性，神游公司把在GBA平台上稍后推出的《零点任务》率先引进了国内，作为FC上的复刻版，《零点任务》在故事背景的时间上要早于《融合》。所以大家才先玩到了行货版的《零点任务》。而我们现在所拿到的才是登陆GBA平台上《密特罗德》系列的正统续作。

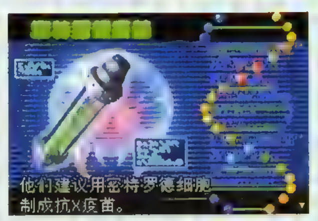


《密特罗德》系列的浓厚世界观与极富科幻色彩故事背景一直以来都是FANS们茶余饭后的话题。本作的故事情节承接SFC版的《超级银河战士》，主人公萨姆斯再次被银河联邦SR388协助进行科学考察研究，但自从上次来到这里后SR388似乎发生了某些变化……考察中萨姆斯遇到了一种从未见过的奇异生物X，在她没有察觉的时候悄悄地附在了她身上。当时萨姆斯并没有发觉有什么异样，直到登上了舰艇去寻找另一个采集点。此时萨姆斯的身体突然开始不听使唤了，紧接着就失去了知觉。舰艇偏离了轨道，飞进了一片小行星带。幸运的是，舰艇的自动救生系统在舰艇撞毁之前将萨姆斯弹了出来。研究所里的研究人员将她救回，但此时的X已经在萨姆斯的体内大量繁殖甚至感染了加强服。萨姆斯的



心脏越跳越慢，血压也是越来越低，她陷入了深度昏迷的状态。舰艇上的智能医疗仪认为她只有0.873%的生还几率。之后他们把萨姆斯送回银河联邦总部进行紧急抢救。更为糟糕的是，萨姆斯的加强服被这种生物组织感染后，开始和身体无法分离，他们能做的只有从身体上切除被感染的加强服部分，然后立即将这些被感染的碎片送到Biologic宇宙生物研究所去研究。但X仍然在迅速侵蚀着萨姆斯的神经系统，研究人员也变得束手无策了……就在这时有人提出了一个惊人的想法：从密特罗德细胞中提取出一种疫苗对付寄生物X。很明显，银河联邦是从存活的最后一只密特罗德那里保存下了它的细胞。研究人员立即准备好疫苗为萨姆斯进行注射。奇迹发生了，萨姆斯体内的寄生物X竟然迅速被消灭了。就这样，密特罗德再次救了萨姆丝一次……突然，通讯器中传出了巨大的爆炸声，“紧急情况！特殊仓库发生不明爆炸！”医务室中慌作一团，萨姆斯知道，这是属于她的战斗，新的任务征程开始了……





相比SFC上的前作《超级银河战士》，因为GBA键位数量的减少，《融合》中萨姆斯减少了一些动作设定，而相应的解谜成分也降低了许多，游戏更加强调了动作性。100%道具收集也是游戏的最大乐趣之一。作为类型游戏的创始者，《密特罗德》系列更加注重了利用各种技巧来完成游戏，并在其中不断挖掘探索的乐趣。相比系列其它作品，本作更加强调了对剧情的渲染，虽然降低了游戏的流畅度，但通过萨姆斯的个人独白玩家可以更多地了解到她的内心世界。

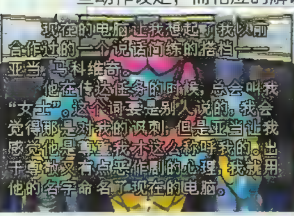
其实早在几年前，网络上便流传着由国内的汉化爱好者Chrono完成的本作汉化版的ROM。母语化的游戏使玩家能够更加透彻的了解到本作优秀剧情设定的魅力，在这里不得不对那些奋战在民间汉化第一线上的诸位朋友们表示敬意。如今终于看到了游戏的官方汉化版，在字体以及诸多细节方面的表现上，官方版的汉化水平都有着不小的优势，这也从另一方面说明了厂商的严谨认真态度。无论如何这都是GBA玩家不得不玩的一款超大作，喜欢《密特罗德》系列的朋友，还在等什么，拿起你手中的GBA再次跟着萨姆斯遨游在那神奇美丽的世界中吧！请大家支持我们的行货软件！

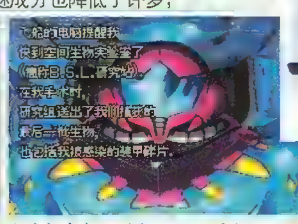




↑→通过细节方面的对比就可以发现官方版在细节方面可谓是尽善尽美，许多并不重要的小地方也都进行了完美的汉化。

↑游戏的使用手册制作的相当精良，并且里面所介绍的内容也绝不含糊，从游戏的历史到详细的操作方法都写得十分详细。





↑官方版（左图）所使用的字体看起来相当的舒服，而民间汉化版（右图）看起来就显得别扭一些了。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

NDSL发布，烧录+刷机试验成功

NDS缩小版NDS LITE还没有发售前，广大玩家期待并担忧着，如云云等玩家一方面盼望NDS LITE早日发售，这样就能够享受轻便小巧的新型主机，然而从已有的教训来看，任天堂不会就这么容易为他人做嫁衣，到底会不会如同后期发售的NDS一样，使用烧录卡将会成为很困难的事呢？只有拿到手了这一切才能够揭晓，而云云在NDSL尚未于日本正式发布时就通过某些内部渠道了解到了NDS LITE可以运行烧录卡，这一消息让广大的玩家松了口气，同时烧录卡厂商们也为之振奋，因为这样一来他们的产品在NDSL时代又可以大卖特卖了。

从NDS可以运行烧录卡这一点让我们又产生了疑问：NDSL能否刷机呢？掌机先行者又给了我们答案。在2月28日当天就有玩家测试了NDSL刷机的问题，结果是让人满意的，NDSL可以正常刷机，也就是将固件更改成FLASHME版本，刷过机的NDSL可以正常免引导使用NDS烧录卡。但是有一个问题也就随之而来，刷过机的NDSL失去了亮度调节功能！众所周知，NDS只有开关背光这个功能，但是NDSL却可以对背光亮度进行调整，这样在夜晚和白天玩游戏的时候都可以方便地调整成适合当时的亮度。不过由于FLASHME的原因，NDSL刷机后不能实现背光调整功能，这也是预料中的事，因为FLASHME是根据导出的NDS固件而制作的，它所针对的是NDS，而并非固件发生改变的NDSL，NDS本身没有背光调整功能，在它基础上修改的FLASHME自然也不可能支持背光调整，刷了FLASHME的NDSL所以会在软件上改变成NDS，不过从FLASHME的原理上可以对此进行解释也代表以后只要FLASHME的作者针对NDSL制作了专门的FLASHME版本，那么NDSL刷机就可以完美实现了，所以目前暂时不推荐NDSL的玩家刷机，要刷，也得等新版FLASHME发布后再刷吧！



NDSL发售之初的价格也让人大跌眼镜，第一批NDSL在2月28日于香港出货时售价高达2800元，而从网上的反映看还是有一部分玩家在那个时候入手了NDSL，这就不得不佩服NDSL的魅力。之后几天价格略有下滑，甚至一度曾经跌到1600元（云云虽然没有在第一时间入手，但是却在价格跌到1600元时入手），但是之后马上又面临着缺货风波，价格又开始上扬，至截稿日NDSL市场价在2000元左右，而且到处都没货，估计这种现象要到下个月初才会得到比较好的解决，而下个月NDSL的价格也应该会让普通的玩家也不会感到头疼。

众多新款烧录卡发布



上期给大家做了M3-SD缩小版M3-SD Perfect的评测，该型号的M3-SD比标准版要小上很多，甚至比播放君和Super Card都要小，不过除了体积上的改变外在功能上与标准版没有区别，而近日又得到了一些消息称电影卡公司即将发售采用MINI-SD卡的新版M3-SD，GBA真卡大小，云云寒假在深圳时去了电影卡公司，当时也看到了这个卡的工程样品，同时还拍了一些照片，没想到这么快就要发售了，说起来很让人期待，不过目前还不明确具体的发售日期，同时电影卡公司的NDS真卡大小引导卡PASSCARD也将于近日发售。

此外，EZ FLASH公司也于近日给云云发来了EZ4的照片，从图上可以看得出来EZ4构造与SC-SD、M3-SD类似，同样都是使用外接，不过它的存储卡却是使用MINI-SD接口，外形也做到了GBA真卡大小，目前还不清楚具体的发售日期，只是官方透露到时候价格会非常地低廉，估计这也是SC-SD等产品把EZ给逼急了，毕竟GBA时代的烧录卡老大在NDS时代混得并不好。

就目前看来，还有数家烧录卡厂商同样在开发着上面提到的类似产品，云云将继续关注业内相关信息，一有最新消息就会给读者朋友们通报。

找一个人联机，真的好难。（陈驰）
男，18岁，浙江临海市白塔小区3-4幢2-2室，317000，QQ：397252228

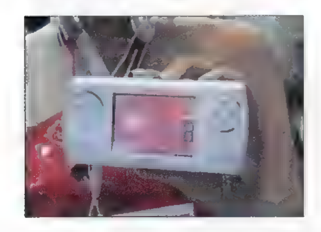
盛大登场小兄弟难当黑马



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满蛮润的。

前些日子天桥哥来南昌做了一次演讲，这位国内游戏界的大腕如是说，他对英雄城最深刻的印象就是比东北还要寒冷的冬天以及比海南还要酷热的夏天，除此之外自然还有一大堆客套话。我那些玩网游的兄弟们听说陈天桥来了都开玩笑喊着要打他一顿，呵呵，当年的传奇可没少赚他们的钱，其实要说起来此人也是我们Tvjs的大敌，原本属于Tv消费群体的顾客至少有三分之一被他挖走了。当然了，以上的话都是调侃，现如今这个依靠软件发家的大腕已经转投硬件市场，前两天的38妇女节盛大EZmini正式上市了，官方标价1980元，一时间还是在国内里激起了一点涟漪的，早在和诺基亚合作的时候盛大就在积累掌上游戏开发以及营运的经验，虽然那一次不算成功，但目的已经达到了，这次在自身主机上的传奇明显比那一次要成熟许多，除了盛大自主的几个看家作之外还邀请到了一些外援，虽然游戏本身确实是古老了一点，诸如蓝博3、天外魔镜、神剑传说之类的古董，但至少说明天桥哥的外交意识还是挺强的，试想如果能够进一步的和日方厂商展开合作将会更有利EZmini的推广，不过就现有的游戏来说，是绝对无法满足玩家级人士的，只能期待它在模拟器方面有好的表现了，如果是定位在掌上PDA层面上还是有一点竞争力的。

说了半天盛大还是回归传统市场吧，进入3月后各大主机以及主流配件的行情基本上趋于稳定，特别是组棒方面日前又有一次比较大的跳水，几乎已经临近成本底线了，相信接下来再次大幅度降价的可能性不大，相反前段时间原形棒方面缺货比较严重，价格自然有所回升，所谓此消彼涨，一进一出把组棒和原棒的差价拉得很大，大家选购的时候不妨考虑一下组棒，性价比确实挺高。主机方面PSP新版系统是欲破未破，再一次把市场上现存的破解主机推到了黎明前的黑暗中，价格一飚再飚创新高，豪华版市价居然临近2400元，如果新系统再不破解的话估计只会再涨。任天堂方面，水货GBM日前有一次小幅度的降价，普通版本已经和行货加亮版SP接近了，这给了大家更多的选择机会，买加亮SP还是买GBM也成为了时今询问度比较高的问题，其实这还是很好下决定的，关键还是看玩家的需求了，如果是新玩家的话我推荐加亮SP，因为有太多的经典游戏要去玩，游戏时间显然很长，那么大屏幕就是必要的。如果是老玩家就肯定是选择GBM了，大作基本上都已经玩过，那么换句话说游戏本身不是最重要的，拉风第一，女生脖子上挂个GBM肯定比MP4什么的漂亮多了，提升回头率的好装备哦，不过我也见过女生挂一PSP在胸前的，风都够拉，就是有点过了，呵呵。另外随着加亮版SP占据市场，老版本机型已成昨日黄花，二手市场的交易价有所下降，相反GBA依然是继续走俏，货少价高。



DSL终于发售了，不过和预想的一样，光在日本本土都引发了长龙守购的热潮，毫无疑问第一时间在国内绝对是天价了，当时的进价都超过了2100元，截止到发稿前国内的市价依然停留在2000元左右，不过据说香港方面的出货价已经有所下调，相信很快国内就会有响应了，大家不妨再忍耐一段时日。鉴于DSL价格居高不下，所以暂时还未对国内市场现有的DS产生明显的冲击，批发商方面出货的二手DS价格至今仍然高达800多元，这泡泡儿显然是虚幻的可以，爆炸的时候可是要死人的，我相信没多少js会上当吧。另外，有消息传说神游将在4月上旬正式引进发售行货DSL，而且据称价位定在1188元，如果按照加亮版SP的引进速度和厚道定价来推算，这则消息还是很合理的，可信度自然比较高了。不过当时的行货DS可是经过硬件改造的，这次不知道是否仍然需要时间来本土化呢，如果在加密方面再进行革新的话，那么烧录卡厂商又要花工夫来改良产品了，市面上现有的老产品将面临危机，最好的解决方法是通过软件升级，拼技术力的时候又到了。

PSP豪华版	2380元
PSP普通版	2180元
DSL	1950元
DS	1040元
小神游SP加亮版	670元
小神游GBM	840元
GBM	700元
翻新GBA	340元
翻新SP	480元

特别报道 SCE大动作 PSP新机能公布

SONY Computer Entertainment Japan (SCEJ)于2006年3月15日在东京都召开了面向游戏开发者、业界分析家和传媒业的展会“PS Business Briefing 2006 March”。

本次展会有2大主题，PSP相关话题是其中之一。



焦点1：PSP追加了新的服务和机能

自2004年12月发售以来，PSP在全世界累计已经达到1500万台。PSP开发负责人久多良木说：“PSP将向广大用户提供新的服务，这台机器将成为“机能更加完善的PlayStation”。

久多良木宣布，“PSP与PS、PS2相比，更具有压倒性的用户普及速度。”并且以发售14个月以来各硬件的普及率，及PSP用户对主机的利用状况和分布地域进行了分析，实际数据表明，PSP和任天堂公司的NDS在用户分布方面存在着较大差别。

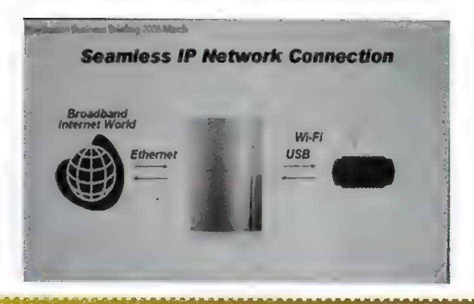
久多良木说，PSP作为便携式娱乐设备，“似乎稍微重了一些”。今后可能会有生产轻量化主机的必要，以方便玩家在家以外的环境中游戏。此外，谈到年末商战的情况，他分析道：“现在的便携主机还有许多问题期待解决。虽然PSP取得了很大的飞跃，但是考虑到用户方的不同口

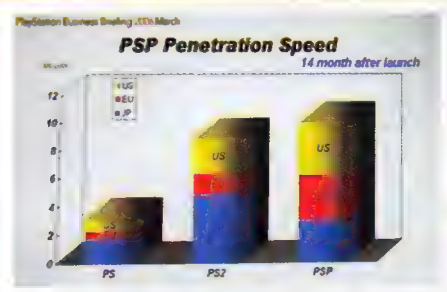


味，我们将进一步改善我们的服务。我们在1年前、2年前想像的因特网，与现在的网络相比，每个月都有着变化。”他表明，PSP将对应RSS系统。新的服务对应“RSS频道”，可以从因特网上播放和保存声音和影像资料。

SCE将在今年秋天9月推出利用VoIP的新型USB周边设备“Camera摄像头(PSP-300)”。该设备对应Motion Jpeg格式，具有视频聊天机能，将在PSP上大展拳脚。另外SCE也证实，这款摄像头将使PSP具有视频捕捉能力（和EyeToy相似）。该镜头可以回转，可以实现“自拍”功能。另外一些游戏也将导入聊天机能。这样的软件在今后将陆续推出。

除此之外，SCE亦证实，已经具有浏览器播放功能的PSP，将能够播放Flash(6.0)格式的动画。这一机能和RSS音频机能都可以在今春的





PSP系统升级中实现。另外新的升级系统增加了中文界面，同时提供摄像头和GPS图书馆功能。今年夏天的胜迹包括RSS视频、UMD影碟扩展功能等等。

焦点2：官方的“记忆棒引导游戏”终于实现 附带PS模拟器机能

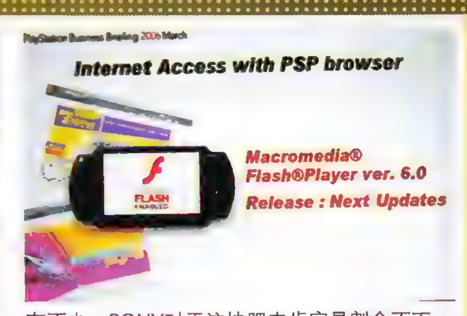
这次SCE官方终于证实，PSP游戏可以通过“Download—记忆棒引导”实现网络下载的正式版游戏。玩家可以正式通过SCE的官方服务器将正式版游戏程序从网络上down下来，储存在记忆棒中。

久多良木公开了PSP的宽带服务“E-Distribution”。玩家们从家中可以将主机与因特网连接，按字节付费下载官方游戏程序。这一构想从PS2时代就已经开始策划，今年秋天就可以在PSP上初步实现。另外他也宣布，“PSP软件的编码与PS软件是相通的，只是载体不同。虽然PSP不能读取12cm光盘的软件，但是我们会将已经开发的PS游戏程序放到服务器上，以后玩家可以通过下载玩到这些游戏。”这就等于宣布了PSP上PS官方模拟器的存在。

之前在NDS火热的时候，PSP没什么声色，不过从现在看来，也许是为了本次这个大动作而运筹帷幄。

在本次发表会上，最令玩家们关注的应该就是PSP的PS模拟器了。之前PSP曾复刻过一些PS上的游戏，而玩家对此也有过不满的反应。但是众所周知，PS上软件数量庞大，而经典游戏也





有不少，SONY对于这块肥肉肯定是割舍不下，必定也是为它打下一片江山的功臣。从现在以发售的软件和部分未发售的软件中可以看出，PSP在设计时就已经考虑到复刻或移植PS或PS2上的游戏，不过以目前的速度来看，PS上那么多经典游戏如果都打算移植到PSP上的话，或许要等上几年才能在PSP上玩到自己想玩的某个游戏。但换过来想的话，如果提高了移植、复刻的频率，肯定会让玩家更感觉PSP只是个冷饭锅，对于这种局面，或许SONY也比较尴尬。不过现在这个通过下载到记忆棒中来玩PS游戏，倒是个比较不错的点子。之前曾梦想PSP上出现PS模拟器的玩家也算把这个梦想圆了。



另外，本次发布会上提到的新机能、新周边也让PSP更加多元化了。不过相比之下，大家可能会更在意久多良木所说的“PSP作为便携式娱乐设备，似乎稍微重了一些”。在NDS瘦身后，看来PSP也要有所动作了，不过以原来PS和PS2的情况看，既然可以出现Psone和Pstwo，PSP的瘦身版也应该在预料之内。PSP究竟能“减”到什么样，我们还是拭目以待吧。

PSP虽然在日本本土有点不尽人意外，在海外市场还是很受欢迎的，这实际上也证实了“PSP和任天堂公司的NDS在用户分布方面存在着较大差别”这句话。说实在，看到这两个主机目前的成绩，仔细想想，在我们心中所存在的那场“战争”是不是应该结束了呢？

掌机咨询情报站

●《超级机器人大战OG》和《超级机器人大战OG2》将在美国发售。GBA上两款以BANPRESTO原创机和原创机师为题材的《机战OG》系列在玩家群中非常受好评。这两款作品无论是音乐和画面，在GBA上都算上等。而这次在海外发售也是机战系列作品首次在海外发售。不知美国玩家对这两款作品的关注程度会是如何，另外，这次没选择其他作品发售，大概是因为《OG》中都是原创机、原创人物，而其他作品中和动画是有一定联系的。



●最近在一个名为NINJADS的网站上看到一个关于NDS烧录卡的消息。这个正在开发的烧录卡将具有以下特点：不需要用正版NDS卡做引导；不需要GBA烧录卡；可以在新老版本NDS以及NDSL上工作；带有SD卡卡槽；2MB闪存；拥有友好且简单的菜单；支持DIY软件；带有SD卡MP3播放器；可以连接WIFI。上面说到的这些特点，也是烧录卡用户一直希望的，现在的NDS烧录卡显得还是比较“笨重”。特别是NDSL出现后，各个烧录卡厂商都在想办法设计能适应新型机的卡，也有很多用户希望能推出实卡大小的，但是对于现阶段来说，想实现实卡大小的可能还有一段路要走。

●《新超级马里奥兄弟》日版发售日变更为5月25日，美版的发售日仍为5月7日。本作从风格上就能看出是FC版的正统续作，在本作中马里奥和路易将会有更多不可思议的能力。这次增加的联机系统也是一大卖点。相信这款大家期待已久的游戏在不久后就可以和大家见面了。

●FALCOM于2004年12月在PC上推出的3D ARPG游戏《GURUMIN》将移植到PSP上，这是自《英雄传说》系列和《伊苏》后又一款FALCOM的作品被搬上PSP。游戏中玩家使用一个少女，利用手中的钻头展开冒险。游戏的操作感和爽快感都非常不错，如果在PC上没玩过的玩家可以期待一下。



▲此画面为PC版画面，PSP般还在开发中

●《暴风传说》延期至6月8日，延期的理由是为了提高游戏质量。从我们目前看到公布的图片来看，就这款游戏的画面质量方面确实是需要提高一下，特别是战斗时的人物。不过这让我们想起了前不久发售的《圣剑传说DS》，当时《圣剑》延期的理由也是提高游戏品质，但发售后很多玩家，特别是圣剑系列的老玩家，对这次的作品都多少有些抱怨。俗话说，好游戏不怕等，《暴风传说》从原定的4月13日延期了将近两个月的时间，希望两个月后的成品不要让玩家们失望。









NDSL的上市一定会进一步推动DS游戏的销量以及在国内的普及度，这期就又有一款DS游戏《动物之森》上榜了，PSP玩家也要加油投票啊！



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2004.09.16

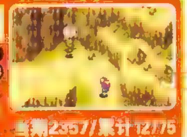


当期4093/累计20046



2位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2002.06.28



当期2357/累计12775



3位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2001.10.26

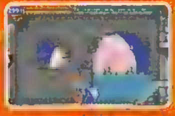


当期2219/累计11784



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI　机种：GBA
类型：ACT　发售日：2003.05.08



当期2201/累计12766





5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO　机种：GBA
类型：SLG　发售日：2005.02.03



当期2016/累计11645

名次	游戏	厂商 机种 类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1895	10338
7位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1796	10255
8位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1702	9566
9位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1620	9349
10位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1542	6010
11位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1513	8941
12位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1397	6833
13位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1309	5436
14位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1142	6436
15位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	1061	5744
16位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	976	5856
17位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	915	3896
18位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	849	3500
19位 NEW	动物之森 DS	NINTENDO NDS SLG	743	743
20位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	722	4798



类型游戏TOP3









ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	洛克人 ZERO4	CAPCOM	GBA

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	龙珠Z 舞空斗剧	BANDAI	GBA



作品

批评家

作品	帝国时代 王者世纪	三国志DS
		
	机种：NDS 版本：美版 厂商：MICROSOFT 类型：SLG 发售日：2006.02.01	机种：NDS 版本：日版 厂商：KOEI 类型：SLG 发售日：2006.02.23
[illegible]	一改该系列的传统，本作变成了战略游戏，虽然类型改变了但是战略性却没有降低。各兵种、科技开发等在游戏中都有体现。游戏战斗时的画面也非常不错，配合多人联机的功能可以体验多人对战或合作的乐趣，建议大家都来玩玩。	本作以MD的经典游戏《三国志3》为基础加入了很多新要素，并可以联动，每座城市都有自己的特产宝物，完成了特定的条件方可取得。作战中加入了很多特技，但都要消耗宝贵的士气。与MD版相比较，增加了电脑版中已有的黄巾之乱剧本和部分新武将。
[illegible] 	改成回合制战略游戏的《帝国时代》让很多老玩家都感到不适应，其实利用NDS的触摸功能做成即时战略的也不是没有可能。在这一作中地图偏小，导致在地图上只能节省地方建造东西。本作的兵种比较丰富，不过战斗节奏比较慢。	在本作的战斗中使用特技消耗士气可能会使很多玩家觉得不适，而且新增加的很多特技也并没有实际的意义，并不能充分表现出武将的个性。不过玩家可以选择《三国志3》的模式倒是弥补了这些不足之处。本作还是值得一玩的优秀作品。
[illegible] 	本作虽然是SLG游戏，但是仍然具有很不错的战略性。这次共有5个阵营，每个阵营都有自己的英雄，像源义经、成吉思汗等。本作中各兵种之间的相克比较明显。用得到点数可以购买隐藏兵种和地图。本作的素质不错，千万不要因为类型变了就放弃。	根据MD上的经典作品《三国志3》改编，并加入了一些新要素。开始选择的两个模式照顾了不同的玩家，而新增加的挑战模式也让本作更有乐趣。本作的联机模式可以进行联机建国和联机对战，要素十分丰富。建议没玩过的玩家来试一试。

游戏若沉迷，后悔来不及。（王达）
男，16岁，山东淄博，255300

触感PUZZLE



机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：PUZ
发售日：2006.03.02

连这个游戏都被搬上了DS平台。在我的印象中，大学里有好多MM同学都非常喜欢没事时在PC上玩这款游戏。看来休闲类游戏在很长的一段时间内都会成为DS上的主流游戏。本作的玩法简单，人人都可以轻易上手，喜欢此类的游戏不妨试试。

虽然少了青蛙，不过祖玛还是祖玛，移植到掌机平台上之后，配合掌机的特性做了相应的调整。发射彩色珠子的方式变成了用触笔点住屏幕划动，刚开始让人有点不适应，稍有偏差就会打错位置，不过多发射孔的设计还是非常有新意的。

休闲类的小游戏很适合掌机，虽然之前听说了祖玛移植NDS的消息，觉得原封不动的移植没什么意思，不过游戏的表现实在是让人喜出望外，这是一款为NDSI量身打造的祖玛，是全新的作品哦，强烈推荐大家尝试一下，绝对是值得常玩的游戏。

圣剑传说DS 玛娜之子



机种：NDS
版本：日版
厂商：SQUARE-ENIX
类型：ARPG
发售日：2006.03.02

《圣剑传说》最新作终于降临到DS平台，一直对S-E游戏情有独钟的小枫自然也是满心的期待。还是那句老话，希望越大，失望越大。单调的游戏流程与迷宫设计让人不敢恭维，只有GBA游戏的画面水平让人怀疑厂商的诚意，不过游戏的音乐还是非常棒的。

本作的人设和《FFTA》的相同，看起来感觉很不错。游戏的音乐水平非常不错，比起GBA的提高了很多。游戏方式比较简单，基本上就是围绕接任务，然后闯迷宫来进行的。本作中敌人的AI也不高，迷宫设计简单。比较适合女生或低龄玩家。

本作真是令人失望，触发剧情和闯迷宫的系统十分单调，就连在村里接各种任务也是到指定的层就算完成，没有RPG的感觉。多主角的设定也没体现出有什么不同。精灵魔法在这一作中显得很鸡肋，也就晶石系统还有一些可研究的价值。

大航海时代IV ROTA NOVA



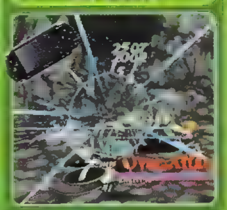
机种：NDS
版本：日版
厂商：KOEI
类型：SLG
发售日：2006.03.02

经典游戏《大航海时代IV》出现在掌机平台上实在是一件可喜的事情，光荣公司在移植的同时还加入了新要素——黄金航路。大量销售流行品的话，就能发现流行城市和流行品原产地之间的黄金航路，从而获得同业工会的报酬，赚钱就更容易了。

对熟悉《大航海时代IV》PC版的玩家来说，本作的操作方面会让人略有不适应，尤其是海上航行时对行进方向和船帆的操纵。另外游戏一开始选主角时只能三选一，无法选择初始条件非常优越的李华梅，成为七海霸主的过程又要更加艰辛一些了。

本作基本移植PS版大航海时代IV，绝对是大航海FANS的必玩作品。可惜游戏最初可以使用的主人公只有三名。虽然本作登陆NDS主机，但是利用触摸屏的利用和手动调节船帆却有些不适应，不过好在去过的港口都可以选择自动航行。

北欧战神传 蕾娜斯



机种：PSP
版本：日版
厂商：SQUARE-ENIX
类型：RPG
发售日：2006.03.02

PS平台上最优秀的RPG之一终于降临PSP平台，在众多FANS玩家的眼中，为了这款史诗般的作品而购买PSP也绝对是超值的。游戏完美的移植与原作超高的完成度再度将大家带入到那个凄惨美丽的世界中。强烈推荐PSP玩家都来试试本作！

相较前几个月中所处的窘况，近期的PSP市场明显有复苏的迹象。虽然游戏还是以老的家用机游戏移植为主，但众多经典作品的复出也让广大的PSP玩家眼前一亮。浪漫感人的剧情与精美传神的CG动画配合PSP的便携性实在是完美的组合。

PS上经典作品复活了，和PS版相比，本次PSP的移植作除了多加入几段CG外没有太大的改变。不过鉴于PS版就已经十分优秀，即便没有什么新加入的剧情或要素，本作也很不错。特别是游戏的画面和背景音乐，非常有魄力，一展了当年的风采。

Rune Factory

ルーンファクトリー

新牧場物語

NDS	MMV	2006年
	SLG	1人/价格未定
符文工房 新牧场物语		对应触笔

详细解答玩家关心的几个问题

男女主角的详细设定

男主角本来不是村子里的居民，由于某种原因而失去了记忆，被村子里的人收留了下来。做这种设定的目的是为了让玩家扮演男主角，体验牧场中的生活，并与居民们进行交流。

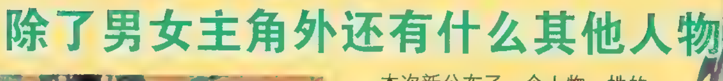
在游戏的一开始，女主角教给男主角各种牧场生活的知识，牧场系列游戏中一般都有这种人物出现。另外，收留男主角并把牧场土地借给他的人，正是女主角哦！她为什么会拥有一整座牧场，这个问题还没有透露。

拉格纳

本作的男主角，失去记忆并倒在了村子外面，被救醒之后开始在牧场里劳动，失去记忆前的一切经历都不明。

蜜丝特

本作的女主角，天真活泼，是悠闲地保持自己的步调那种类型，一直都非常信任拉格纳。



除了男女主角外还有什么其他人物

本次新公布了一个人物，她的名字和详细资料仍然是秘密，可以透露的是，她和主角住在同一个村子里，是典型的大小姐性格的女孩子。



→上次介绍过的这张游戏画面，本以为是男女主角相遇的场面，但是现在已经明确了，站在男主角右边的女孩子，从服装和发型来判断，不是女主角，而是这位新人物。

能和女孩子结婚吗?

与其说是和女孩子结婚，不如说是成为好朋友更贴切一些，能成为好朋友的女孩子人数是非常多的哟！除了已经公开的包括女主角在内的两个女孩子以外，还有很多性格各异的女孩子，和她们之间的距离可以慢慢减小，最后成为亲密的好朋友。女主角对男主角比其他女孩子要亲近的多，两个人一开始就一起在牧场中生活，而且她是那种男主角说什么她也会说什么的类型。



↑村子里居住着各种职业和有着各种经历的人们，比如说，修女。

主角居住的村子是怎样的地方?

主角居住的村子周围有着好几个国家和城市，村子就如同丝绸之路一样，是一个通道，一个各种文化的中继点。这里的居民穿着各种各样的服装，有着各种各样的习俗，有些毫不起眼的人也许是某个国家的大人物哦。

←前后左右都有很多人穿行的地方，传达出一种“这里是文化中继点”的感觉。

有系列传统人物出现吗?

制作人员本来也考虑过要不要加入系列每作都出现的一些人物，但是考虑到本作与以往不同的全新世界观设定，想要使游戏中的人物更符合世界观，斟酌之后决定，不加入系列传统人物。虽然女神和小精灵等角色非常受玩家的欢迎，但是在《符文工房 新牧场物语》中，他们将不会登场，也许会有fans觉得失望吧。

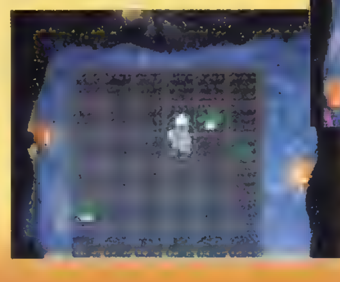


→牧场系列几乎每作都出现的人物——足够拿全勤奖的女神、村长、小精灵不会在《符文工房》中登场。

在洞窟里也能种植作物?

以前公开的游戏画面中，有一些像是洞窟的地方，没错，确实是洞窟。本作中的土地分为有阳光照耀的室外耕地和黑暗的洞窟耕地两种，两种土地分别能种植不同的农作物。在洞窟中冒险的时候，可以把洞窟中的农地当作中途休息的据点，对不习惯动作游戏和迷宫RPG的玩家来说，是相当体贴的设定。

↓在没有阳光照耀的洞窟里也可以种植白萝卜等作物。



↑在洞窟里探索的过程中，有时候会遇到怪物袭击，与怪物战斗损失体力后，可以在洞窟中的耕地边稍事休息回复体力。

Contact

コンタクト

冒险目的是收集"元素"



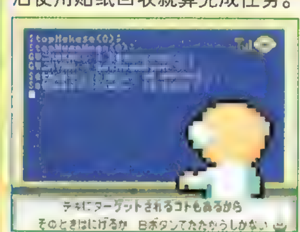
NDS	MMV	2006.03.30
	RPG	1人/5040日元
Contact		对应触笔

《Contact》这款游戏中的一些细节之处已经披露，而游戏主题仍然让人困惑，根据最新公布的信息来看，玩家要与作为本作主角的查理和博士一起进行冒险。根据上屏幕中博士给出的指示，引导下屏幕中的查理进行各种动作，冒险的目的是收集谜之能量体"元素"。为了收集"元素"，博士驾驶着他的宇宙飞船四处旅行。

场景一 无人岛

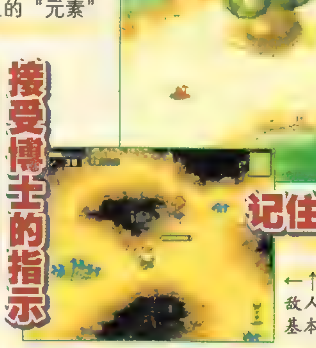
博士的宇宙飞船意外坠落，漂流到了一个无人的荒岛上，失去知觉的查理被玩家叫醒，两人开始一起冒险。首先要找到失散的博士，然后再开始寻找"元素"，博士会给出应该怎么做的指示，找到岛上的"元素"后使用贴纸回收就算完成任务。

接受博士的指示



↑博士会给出接下来应该怎么做的指示。

记住冒险的基本



←↑引导查理取得道具和与敌人战斗的方法都是冒险的基本，要好好记住。

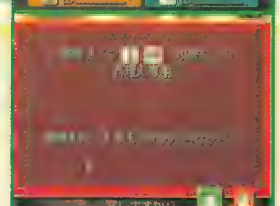
场景二 观光胜地



↑进入洞中的游客说看到了魔物，宁静的小村中会发生什么事呢？

←可以购买回复道具和可装备道具，比如水果刀。

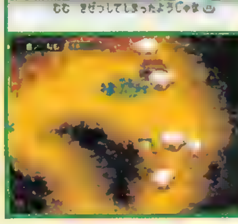




离开无人岛后，下一个目的地是拥有丰富自然景观的观光胜地卡尔多基亚，这里居住着各种各样的人们，在这里可以收集情报和进行道具的买卖。根据和村民们和村中长老的交谈可以得知关于"元素"的情报，搜寻"元素"的过程中可能取得一些对冒险非常有帮助的道具。

守护查理和玩家的博士

游戏中的博士一直都在上屏幕的画面里活动，他一直都待在宇宙飞船的实验室里，向玩家和查理发出各种指示，给他们的冒险提供帮助。不过博士到底是什么人，他为什么要驾驶宇宙飞船到处旅行收集“元素”呢？



←被很多头猪团团围住，查理被撞倒了，博士他……不知道是在尽力帮助查理，还是根本无视了他。

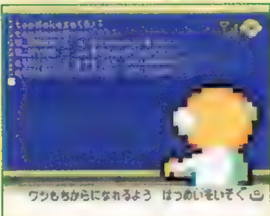


↑博士鼓励查理要加油。



博士平时都做些什么？





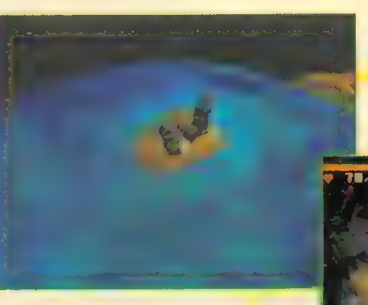
←博士偶尔会开发一些顶用的道具。

博士好像待在飞船里哪里都不去，一直在实验室里守护着在外冒险的查理，不过左图的情景也是常有的，小白猫对博士来说是非常重要的伙伴，因此他还定期给猫清洁爪子。

Wi-Fi专用『哇哇岛』

联机后新岛出现

使用Wi-Fi进入friend contact模式后，世界地图上就会出现名为“哇哇岛”的一个新的小岛，进行通信的朋友会作为居住在岛上的NPC而出现。



←小岛上最多可以容下八个人，随着人数的增加，小岛也会渐渐发展，观察岛的发展也是很有乐趣的，此外还能从住民那里获得道具和技能。



→在岛上除了有茂密的森林之外，还有这样幽深的洞穴，聚集朋友一起进去探索吧。

岛上有什么东西

“哇哇岛”上会发生什么事？

Wi-Fi的使用对游戏的普及也起到了一定的作用，《Contact》也有对应Wi-Fi的friend contact模式，通过与其他人的联机，新出现的小岛“哇哇岛”上的住民会逐渐增加，小岛慢慢发展，其中还隐藏着很多秘密，甚至会影响到单人游戏中的冒险舞台。

TALES OF THE TEMPEST

NDS	NAMCO	2006.06.08
	RPG 人数未定/5040日元	
暴风传说	对应触笔	



料理系统和最新人物公布

《暴风传说》的发售日从之前公布的2006年4月13日推迟到了2006年6月8日，在游戏发售之前又有一些最新的情报公布。传说系列的战斗系统一直是为广大玩家津津乐道的，本作采用了3on3 LMB战斗系统，即战斗画面为3D显示的三线半手动战斗系统，能在掌机上玩到3D画面的传说游戏 是玩家们的一大福音啊，下面来看看本作的系统吧。

队列与行动设定



↑可以设定每一个队员的行动自由度。

↑进入战斗时队列初期位置的安排非常重要。

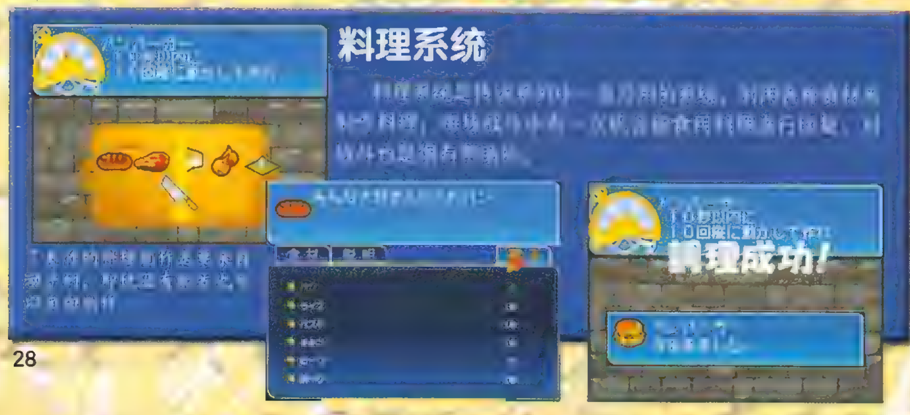
3on3LMB战斗系统



←研究连击数想必会成为玩家们的焦点话题之一。

→近战系队员站在前排，远程系和辅助系队员站在后排是最基本的安排。

享受半手动战斗的无穷乐趣



料理系统

三位新角色公布

除了上次介绍的男主角凯乌斯和女主角露比亚之外，游戏中还有另外三名角色会加入冒险旅行的队伍。

顺便一提，本作也是有预约特典的，NAMCO为本作准备的特典是官方fanbook，其中包含了本作的详细设定资料等内容，限量发售，有意入手的玩家要赶快行动啦。



→阿莉娅是一位18岁的人类少女，身高165cm，由于是教会所属僧侣，所以使用的武器是杖。

→这位持大斧的大叔是里坎茨族男性，身高195cm，很威猛哦。

→悌尔基斯使用大剑，人类男性，身高178cm，令人意想不到的是他是某个边境小国的王子。



PSP	BANDAI	2006.03.30
	ACT	1-2人用/5040日元
火影忍者 无幻城之卷		全年龄推荐

PS2版《火影忍者》登陆PSP!!

忍术对战型动作游戏《火影忍者》系列已经在PS2上推出了三作，现在这个受到众多玩家好评的系列的最新作即将在PSP上登场亮相了！本作可不仅仅是单纯的移植，而是在原系列的基础上增加了完全原创的“无幻城”模式。在这个新的模式中，玩家将会领略到与PS2版不同的乐趣。虽然这个原创的模式是本作最引人瞩目的部分，但是目前关于这个模式的大部分情报还是一个谜团。这次我们将主要为大家简单介绍一下无幻城篇的相关人员，其中就包括了要挑战本篇的以鸣人为首的木叶村的忍者们，下面就让我们一起踏上无幻城的舞台吧！

雾姬

雾姬是无幻城的城主，在她那张隐藏在假面具下的脸上，似乎充满了无尽的怨恨。那么，她和鸣人等人之间又会发生怎样的故事呢？

↑玩家将控制鸣人作战，而鹿丸和樱等人也会出现在游戏中。

↑地图画面中会在左下方显示出几种可以使用的卷物，玩家可以把需要的放入上面的显示框中。



↑运用智慧来和对手作战是鹿丸特有的战斗风格！

←樱发动了师父纲手大人传授的怪力攻击，非常有气势！

↑需要努力战斗才能够保持不输给自己的对手——樱！

无幻城模式剧情

在木叶村里突然出现了一座无幻城，漩涡鸣人、樱、鹿丸等5人被派去一探究竟。玩家可以使用不同的人物，每个人物都有强力的究极奥义。战斗画面中的情况值得玩家们注意，而战斗的场所主要是无幻城内外。PS2版的各位英雄们将在PSP上展开新的战斗！

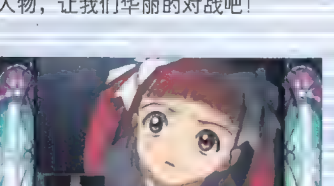
↑使用了影分身术，和分身一起发动拿手的连续攻击！

舞-HiME

鲜烈！真風華学園激闘史!!

2006年2月23日发售的《舞-HiME 爆烈!风华学园激斗史?!》的续作很快就要发售了，本作跟前作一样是一款简单爽快的对战格斗游戏，包含了各种丰富的动作。TV版动画中，HiME之间要进行互相争斗，败北的人将要面对的是对自己来说最重要的人以及child的消失，同时某处的“封印之柱”会升上地面，游戏中对这个细节的描写也非常注重哦。此外如果保留有前作的游戏存档，在本作中继承后还能开启隐藏人物，让我们华丽的对战吧！

PSP	SUNRISE	2006.04.27
	FTG	1-2人/6090日元
舞-HiME 鲜烈!真风华学园激斗史!!	容量未定	









侍奉神的修女

真田紫子

←风华学园教堂的纯情修女，常会因为学生们很开放的行为脸红。

内向的学生会会员

菊川雪之

→爱好读书说话很少，一直默默支持着青梅竹马的珠洲城遥。

无法阻止大家的战斗吗?







活泼可爱的小女孩

宗像诗帆

←天真无邪的小女孩，因为和舞衣喜欢同一个人而对她怀有敌意。

理事长的秘书

姬野二三

→照顾着身为理事长的风花真白，性格稳重，爱穿女仆装。

↑温厚的二三在战斗中也保持着笑容。

←HiME们全部登场，展开凄烈的战斗。

风华学园学生会会长

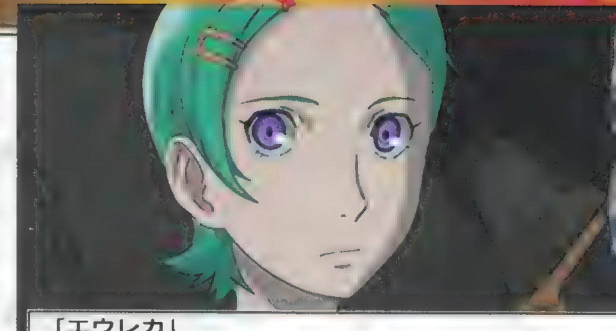
藤乃静留

→与玖我夏树是关系密切的朋友，虽然平时非常稳重，但夏树一旦遇到危险就会不顾一切的行动起来。

↓Fans们支持静留的呼声是非常高的哟!



目前正在播放中的TV动画《交响诗篇》是一部机器人题材的动画，虽然这部动画中的人物不怎么美形，女主角也成天摆着一张冰冷的脸，但是机体还是很值得一看的，善于制作动画改编游戏的BANDAI公司即将推出PSP上的同名游戏。



以兰顿的视点体验月光洲的日常生活

动画中的主角兰顿是一个喜欢滑空的少年，他的父亲是在战争中牺牲的英雄，兰顿与祖父两人的平静生活被突然到访的起义组织月光洲的成员打破。在经历了一场激烈的战斗后，兰顿加入了月光洲，开始了自我锻炼的历程。

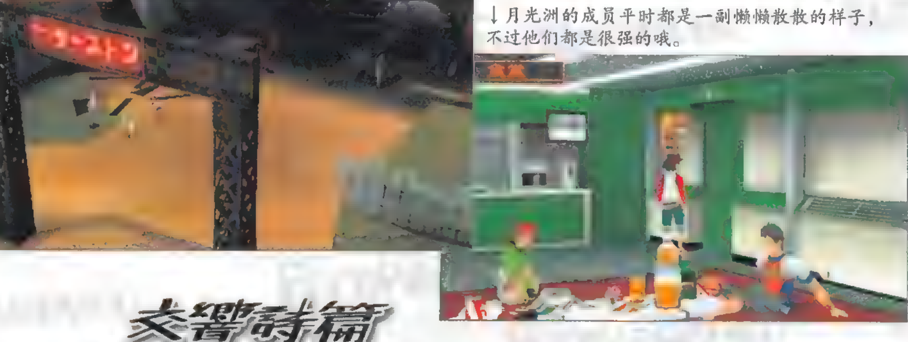
Adventure Part



←兰顿的首次出击是跟联系人取得联络，这是月光洲给他的考验。

在Adventure Part中，兰顿可以在月光洲的飞船月光号上自由移动，与各位登场角色接触交流，兰顿的祖父阿克塞尔也会在游戏中出现哦！让我们一起来回味动画中的经典场面吧。

↓月光洲的成员平时都是一副懒懒散散的样子，不过他们都是很强的哦。

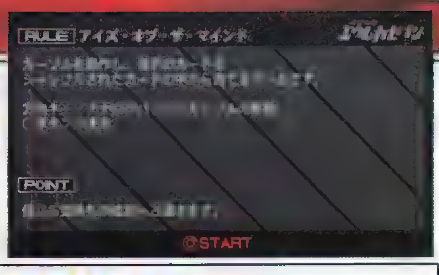


交響詩篇エウレカセブン

PSP	BANDAI	2006.04.06
	AVG	1人/5040日元
交响诗篇		容量未定

Collection Memory

动画中的一些插曲式的小片段在本作中将以小游戏的形式出现，这些轻松的小游戏构成了本作中的Collection Memory。



意念之眼

从画面上出现的四张卡片中，找出与所给卡片的图案一样的一张，卡片上的图案是色彩鲜艳的空鱼，这个小游戏需要很好的动态视力。



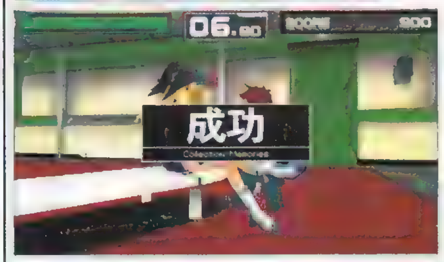
↓右上方的chain表示的是连续选对的次数

亲手按摩

在画面上给定的限制时间内，按照提示连续按下相应的按键，给塔尔荷小姐进行按摩，如果按摩的好，她的心情会渐渐好起来。



↓按摩成功，这真是令人愉快的差事。



批萨准备ok

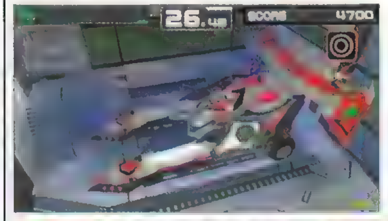
按照画面上指示的箭头方向，控制拿着批萨的手，努力拉长批萨，拉伸过程分为5个阶段，掌握速度很重要。



↓目标是拉到10米，如果不小心很容易拉断

爱的整修

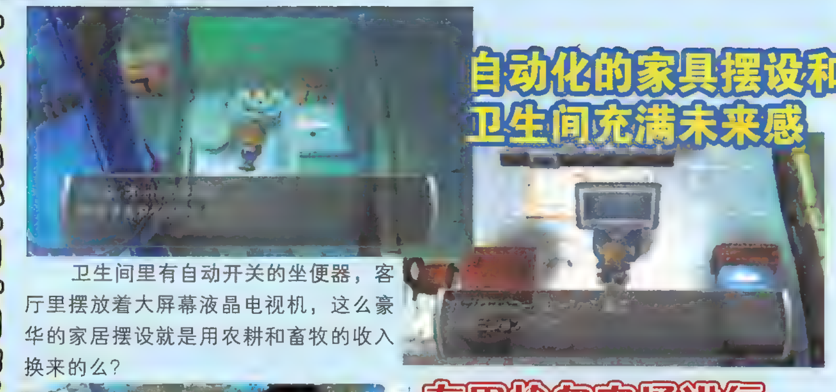
尼尔瓦修零式是女主角优莱卡驾驶的机体，按照屏幕上的提示连续按下正确的按键对其进行整修。



↓兰顿平时都是和尼尔瓦修一起睡库房的……

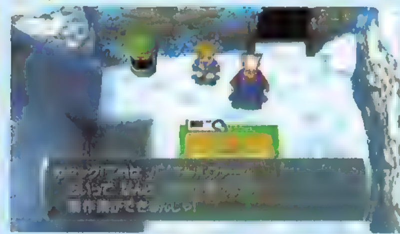


大自然与高度发达的科学共存的未来



自动化的家具摆设和卫生间充满未来感

卫生间里有自动开关的坐便器，客厅里摆放着大屏幕液晶电视机，这么豪华的家居摆设就是用农耕和畜牧的收入换来的么？



在巴恰尔农场进行种植作物的模拟体验

为了了解到种植农作物的过程，巴恰尔农场提供了模拟体验，在这里的虚拟空间里，可以挑战在广阔的农田中进行耕作种植和收获，即使失败也没关系。

→代替为体力不足而发愁的老爷爷照顾作物，把在巴恰尔农场中学到的农业知识运用到实际中来，丰收之时老爷爷一定会非常喜悦。

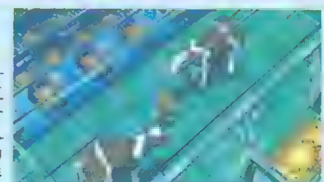




装着少年的谜之罐



←装着人的非常怪异的大罐子，里面储存的难道是少年至今为止数据记录？



←像研究所一样的地方还养着奶牛，莫非这些牛是用来进行模拟研究的机器人？

莫非连牛也是机器人？



PSP	MMV	2006.04.27
	SLG	人数未定/5040日元
无垢的生命 新牧场物语		容量未定



本作的主角是一位年龄十多岁的少年，他拥有纯洁无垢的心灵，玩家在游戏中扮演这位少年，体验各种生活，耕种田地培育作物，探索各种遗迹，与小岛上的住民们交流，从中体会到生命的喜悦。



本作主角的少年

霍普博士对这位少年投入了莫大的心血来培育他，在少年身上花费的感情和资金都是无与伦比的。少年本身既不是机器人，也不是人造人，他被称为“无垢的生命”。在他体验到各种生活之后，是否会感受到对生命的尊敬，又会给他周围的人们带来怎样的希望呢？

霍普博士



霍普博士是少年的生身之父，他发明了非常多的农业机械，因此非常有名，也拥有发明带来的巨大财富，现在居住在小岛上。

在小岛上生活的人们



沉默寡言的渔夫



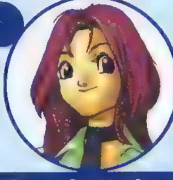
体育老师马库斯

他拥有一副典型的体育老师的体格，很容易想到，他的兴趣是慢跑。

助手维塔

维塔是霍普博士优秀的助手，同时还兼任着女佣的工作，她对少年来说是像姐姐一样的存在，无时无刻不在守护着他。

夏珑老师



喜欢实践教育的温柔女教师，喜欢带着爱犬散步。

西蒙·布兰奇

成绩和性格都很好，在女生中非常受欢迎。



谜之遗迹

湖中心矗立着谜之高塔，要怎样才能去探索呢？塔里住的是什么人呢？也许是到冬天湖水结冰才能过去吧，可以断言这座塔是冒险关键之所在的重要建筑物。



贝琦·布兰奇



极魔界村

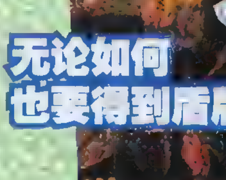
PSP	CAPCOM	发售日未定
	ACT	1人用/价格未定
极魔界村		推荐年龄未定

解开主角装备中的「盾牌」的秘密！



作风严谨而又充满了动作游戏乐趣的传统系列游戏《魔界村》的新作目前正在制作中，为了防备游戏中凶狠的怪物的攻击，本作中出现了种类繁多的盾牌。游戏中最基本的盾牌可以防止敌人的攻击，但是更多的盾牌则拥有特殊效果，灵活的运用这些盾牌可以比较容易的击破强敌，下面就让我们一起来看看盾牌的作用吧！

无论如何也要得到盾牌



盾牌是一种非常好用的道具，所以它们通常都被放在有强力敌人守护的不容易到达的地方。要想获得这些盾牌，玩家就必须要运用好游戏中的两段跳这个技巧。否则的话，要想取得盾牌就得费一番功夫了。



锈盾

能防御一次攻击，之后就会坏掉的盾牌。当遇到敌人攻击而你又不想躲避的时候，那就赶快拿出这种盾牌来为你抵御对手的攻击吧！





平时放在身后

←如果铠甲快要坏掉的话，那就用盾牌来防御，当然，躲开攻击也是个不错的选择。



霸王之盾

因为拥有最高的耐久性而著称于世，其硬度之强被称为霸王，如果你拥有它的话通常不会被打死。不过，所有盾牌都有死角，要注意自己的身后。

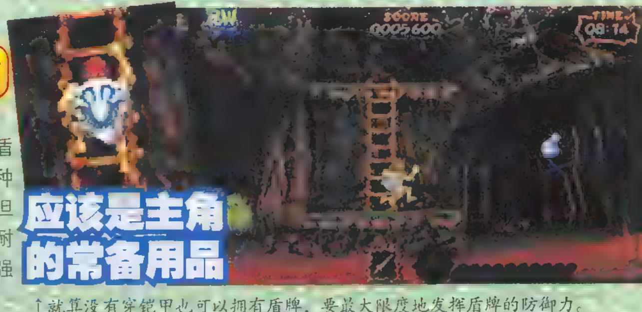
拥有天下无敌的耐久度





骑士之盾

是骑士们一般情况下使用的盾牌，拥有标准的耐久力。虽然这种盾牌可以多次防御敌人的进攻，但是切忌不可过于相信这种盾牌的耐久力。拥有这种盾牌的时候可以强化自己的铠甲。



↑就算没有穿铠甲也可以拥有盾牌，要最大限度地发挥盾牌的防御力。



魔人之盾

制作成魔人面孔形状的盾牌，寄宿着魔人的力量，充满了庄严的感觉。除了防御外，它的真实力量究竟是什么呢？应该还能用来攻击敌人吧？



↑变成这个形态之后，气势上会变强不少，精神上的优势是非常明显的了



神秘之盾

谜一样的盾牌，但是相信大家看到这张主角乘坐着它飞翔的图片就会知道它一定拥有某种神秘的力量，让我们早日在游戏中了解它吧。



可以乘坐
它来飞翔？

↑目前只看到它可以帮助主角在空中飞翔，可以防御从下面发起的进攻。

拥有不同能力的魔物们！

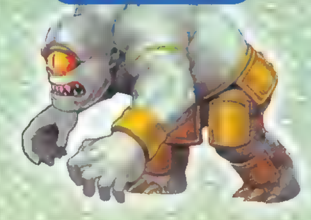


喷丝蜘蛛

这种蜘蛛可以凭借着自己突出的丝来缠绕住主角，封锁主角的行动，再等待其他敌人来攻击主角。不过这种怪物只是辅助性的，它的丝并不能直接对主角造成伤害。

巨人战士

这种怪物行动很迟钝，但是拥有强劲的身体，可以给主角沉重的一击。另外，它还可以发动强烈的地震攻击，这种攻击可以让主角陷入不能行动的状态。





杀人鱼

可以给予主角直接攻击的杀人鱼，虽然它的弹跳能力非常低下，但是玩家还是要多加小心才是，毕竟它的能力也不是很弱。



《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的人物们在这里与你一起享受游戏乐趣！

←游戏的画面非常出色，即使与PS2版相比也毫不逊色，这种游戏所呈现出来的美感值得玩家们关注。

→作为系列的新作，本作的规则和系统的完成度都非常高，游戏的难度相对比较低。

ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

《富有街》系列是一款让玩家依靠自己高超的手段来与对手竞争的桌面游戏，目前该系列的最新作终于要在PSP上发售了。本作是2004年12月22日发售的《勇者斗恶龙和最终幻想在富有街Special》的续篇，不过，本作可是完全原创的一作。本作中除了收录了前作中没有收录的众多人物们之外，还特别更换了全新的地图，另外还增加了很多的新要素。下面，就让我们一起来看看该作的相关情况吧！

PSP	SQUARE・ENIX	2006年春
	TAB	1—4人用/价格未定
勇者斗恶龙&最终幻想 富有街	推荐年龄未定	

爱丽斯
最终幻想Ⅶ

巴尔福莱亚
最终幻想Ⅻ

芙兰
最终幻想Ⅻ

米奈尔
勇者斗恶龙Ⅳ

马尼娅
勇者斗恶龙Ⅳ

托罗德
勇者斗恶龙Ⅶ

众多新人登场亮相!

以爱丽斯为首的一大批系列中的人气人物终于在本作中登场了，为了表示厂商的诚意，就连巴尔福莱亚、芙兰和托罗德等一些各系列最新作中的人物也被追加到游戏中来了。

↑《最终幻想》和《勇者斗恶龙》中的众多人气明星为玩家们带来了梦幻般的演出，相信一定可以感动各位FANS。

为了赚钱而在新的地图中努力竞争吧!

这个系列的最大魅力之一就是《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两个游戏中出现过的很多地区将作为游戏的地图而出现在游戏中。在本作中，这种地方将会为赚钱而发生白热化的战斗。另外，本作中将会收录很多前作中没有收录的地图，相信这将给玩家带来更多惊喜。



←在地图上设置了各种各样的机关，这些机关的种类将随着地图的变化而不同，玩家的战略也就要发生很大的变化了。

BOXER'S ROAD 2



PSP	ERTAIN	2006.05.25
	SLG	1—2人用/6090日元
拳手之路2		推荐年龄未定

更加真实的拳击游戏终于推出决定版！

本作是PS游戏《拳手之路》的续篇，经过了11年的等待，现在，它终于要在PSP上登场亮相了。



在PS主机上发售的《拳手之路》是一款非常出色的游戏，游戏中拳手的训练和饮食等细微环节都制作的非常逼真，如此一款完全仿真风格严谨的拳击手育成型游戏当然会受到玩家们的好评。本作为这个系列的最新作品，在继承了前作育成系统的主干的基础上，更加进一步地追求拳击的真实感。随着游戏中拳手们毫无拘束的动作和各种不同风格的表演，让我们一起来体验充满真实感的拳手人生吧！



←通过详细的菜单有计划地来进行队员的训练，把培养出顶级选手作为自己的目标。

↓首先要进行的是对抗性质的练习，如果不能在这种练习中合格的话，就不能在比赛中登记。

从对抗开始 一切都开始了！

←玩家可以选择临场感超群的第一人称视角，由此感受对手强劲的压迫力。

以优胜为目标通过重重比试！



POINT 1 真实的选手以实名登场！

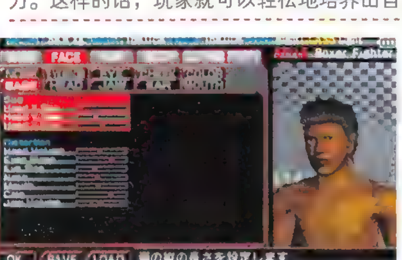
在本作中，隶属于日本拳击协会的众多选手们都以自己真实的姓名登场亮相，这些选手的总人数已经超过了130人。不过，在最初情况下，玩家是不能和他们交手的，只有当玩家选择的人物的拳击排名上升到一定程度时，才有机会和他们同台比赛。与实力超群的实名选手们争夺排名，这可是一件非常刺激的事。



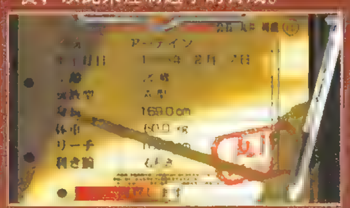
↑本作中将真实再现排位较高的选手们的动作和形象，这些都值得玩家们注意。

POINT 2 放置模式，想玩再玩！

本作中增添了新的“放置模式”，当玩家设定了这个模式之后，即使将PSP的电源关闭，拳手仍然会每天自动进行训练，直到下次比赛开始时才会停止。即使有的玩家在玩过一次之后长时间不能玩的话，只要活用这个模式，选手依然会每天自动进行训练，不断提升自身的实力。这样的话，玩家就可以轻松地培养出自己的选手了。



POINT 3 置入自己拍的照片



当玩家做成自己的选手时，如果把用数码相机拍摄的人面部照片输入到记忆卡中的话，游戏就会自动分辨出眼睛和嘴等部位，然后就会把它们贴在玩家的选手的面部。灵活的运用这个机能，玩家可以创造出自己喜欢的原创拳手，让我们一起来制作出拥有独特个性的选手吧！

加强练习 强化选手

在本作中，比赛中的格斗技巧固然非常重要，但是，玩家也要采取一定的手段来训练选手，使他快速成长。除去比赛之外，其他的日子就需要玩家来安排选手的日程，玩家要精密地计算选手每一天的联系项目和饮食，以此来控制选手的育成。



[illegible]

当玩家完成了人物的制作之后，[illegible]始自己的[illegible]

首先我们要创造自己的选手，然后我们要决定选手的日程安排。在此之后，我们要把主要经历放在选手的训练上。在合理地安排好之后，我们就要等待选手的成长，随后就是通过自己的努力来夺取每一场比赛的胜利了。

文/PMGBA：65535、koflover



口袋妖怪原形毕露

在小时候时，和别的男孩子不同，我喜欢和小昆虫、花花草草打交道；在烈日下一连几小时观察蚂蚁搬食物；在草丛里捉蝗虫；吃完苹果、梨这类水果后，就把它的核埋到土里……可能正因为儿时的情结，当我第一眼看到口袋妖怪这款游戏后，就不由自主的喜欢上了它。因为在游戏中，我能看到太多的和现实中相似的动植物了，有些甚至是常人所触手可及，这实在让我感到很亲切。事实上，任天堂在设计口袋妖怪的时候，确实也多多少少的都借鉴了一些其他方面的事物，这其中现实中所真实存在的生物是很大一方面，毕竟真正的生物更容易得到大家的共鸣。下面，我就为大家简单介绍一下部分“现实中的口袋妖怪”。

当年我玩的第一款口袋，选的主角就是杰尼龟。原因就是我小时候养过一段时间的金钱龟，所以对它还是挺有感情的。在现实中，龟是一种比较常见的动物。目前世界上的龟有数百种，大概可以分为淡水龟、海龟、陆龟几大类。想来水箭龟就应该算是海龟，而煤碳龟就肯定是陆龟了。龟的最大特点就在于它身上那块坚硬的龟甲了，几乎所有龟，都能把自己的四肢和头部缩到龟甲里，可惜这种窝囊的御敌方式实在和水箭龟那拉风的形象不符合啊，不过倒是和煤碳龟的风格挺像的。在游戏里水箭龟可是个“暴力分子”，不仅力气很大，背上还背了两门可轰破钢板的“水炮”。虽然现实中的龟大都是谦谦君子，但一种称为鳄龟的淡水龟看来却是水箭龟它家的远房亲戚。在它的趾尖有尖爪，腿部非常发达，甚至可以直立起来。鳄龟性情凶猛，经常主动攻击别的动物，包括人类。鳄龟有个弱点就是头不能完全缩进龟甲里，还留有一截脖子。但想像它这类“暴力分子”也没有多少动物没事敢去惹它。最后，说点小秘密，无论什么种类的龟，它身上那副硬甲肯定是由13块小甲块组成的，不信的话自己数数看吧。



↑凶相毕露的鳄龟

和水箭龟同为水系三主角的大力鳄，原型自然就是现实中的鳄鱼了。和龟一样，鳄鱼也是爬行动物。鳄鱼在很多地方都有，象我国就有著名的扬子鳄，据说在扬子鳄身上能找到早先恐龙类爬行动物的许多特性，所以扬子鳄也被称为“活化石”。扬子鳄论个头大小算是鳄鱼世界里的小个子，才2米，和一种被称为侏儒鳄一起并列当选为世界上最小的鳄鱼。可能因为这两种鳄鱼的体型都比较娇小，所以相对来说它们也是鳄鱼世界里性格比较好的了。而要论世界上最长的鳄鱼则是生活在澳大利亚和东南亚的湾鳄，这种鳄鱼最长达到10米，都比一辆公共汽车还长了，想象一下被这种鳄鱼盯上的猎物会有怎样的下场吧,别说是人了，就是一头牛都能轻松干掉。说到鳄鱼的捕食，就这方面它可以说是动物界里的一个大骗子，鳄鱼非常喜欢浮在水面一动不动，就只是露出背部和眼睛、鼻孔，远远看起来就像是一段枯木，所以当一些动物看到这段“枯木”后一般都会毫无戒心地靠近河边喝水。但一旦有动物靠近，鳄鱼就会把敌人毫不留情拖进水底

吃掉，非常可怕。据说，在鳄鱼的食谱里，甚至连小鸟都有，还真难想象看似笨笨的鳄鱼居然还能捉到看似灵巧的小鸟。

不过要论看起来谁更笨，大概鳄鱼还算不上什么，因为无论是谁在看到河马后，都一定会有这么一个共同的想法："怎么有那么笨重的家伙啊！"河马那可达3吨的笨重身材，还顶着一颗那么丑陋的脑袋，而与其说那颗脑袋像马，还不如说像猪更合适点。正因为这样，老任也把可怜的河马改造成了呆河马，生怕人们不知道它是个笨家伙；虽然后来又多了只河马王，可那呆劲似乎不减反增了。但别看河马长得不好看，它却是动物界里的强者，一旦发起怒来连小船都能给拦腰截断。在非洲大陆上，还真没有哪几种动物敢正面和它交手。它的大嘴巴也很有特色，光看它的那对50厘米长的獠牙，就可以吓死人了，可就是这样的一种看似粗暴的动物，却是位不折不扣的素食主义者，它每天能吃掉40千克的食物。不过河马饮食习惯可不太好，全部喜欢在白天睡觉晚上吃饭，夜宵吃太多可不利于肠胃健康的。



↑河马真不是一般的难看。

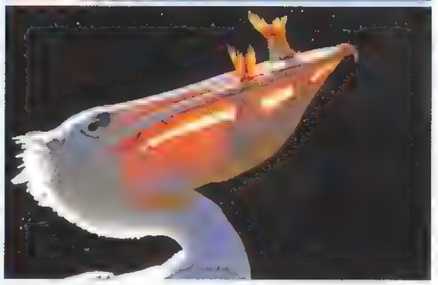
讲完炎热的非洲大陆的河马，我们再把镜头转到冰天雪地的南北极，看看在那里生活的"冰系"动物吧。首先是海狮，海狮之所以叫海狮，不是因为它像狮子，而是它的叫声有点像狮子的叫声而已。不过有些种类的海狮在颈部倒真长有一圈和陆地狮子一样的鬃毛，而论体积陆地狮子还不如有些雄海狮了，某些雄海狮的体积甚至和小轿车差不多大。在游戏里，白海狮算是比较弱小的口袋妖怪了，但现实中的海狮却是游泳速度最快的动物之一，而且它们在水中游泳的姿态还很优美。海狮的邻居之一就有海豹了，海豹也是一位游泳专家，但在陆地上就很迟钝了，原因是它们实在太重了，成年海豹甚至可达4吨。同时，海豹的皮也很珍贵，贪婪的人类为了得到它们的毛皮而残忍的杀害了它们。在游戏里，球海豹和蓝海豹最后进化为海牙象王——好孩子可不要被游戏误导了，现实中的海豹和海象根本就是两种不同的动物。海象之所以叫它"象"，是因为它也长了两颗有点像象牙的獠牙，海象的长牙对它可是太重要了，当它潜到海底时，长牙可以挖出蛤蜊，以便食用；当它在攀登冰块时，长牙成为攀登工具；当它们把猎物压住时，长牙是杀敌武器；在海象家族里，牙齿也是它们的身份象征之一。所以，鉴于海象的牙齿作用那么大，可以建议老任给它加上一招"咬碎"，让它充分发挥牙齿的优势，实在不行齿突也凑合……



↑一只可爱的小海豹

刚刚说到海豹进化成海象是无稽之谈，实际上，游戏里张冠李戴的进化还不只这一处，比如章鱼桶。章鱼么，显然是软体动物了，可它的退化型铁炮鱼却是鱼类，鱼的进化型居然成了更低等的软体动物，这事要让达尔文知道了，他老人家非得气得诈尸了不可。章鱼，俗称八爪鱼，原因是它有八条灵敏的触腕，腕上共长有240个吸盘，它们靠着这一排排的吸盘吸附在海底并随意爬行。而且在吸盘旁边还长有一圈锐利的牙齿，捕捉猎物非常方便，所以，所有的章鱼都是肉食性动物，历史上甚至还有过传闻说有一些十几米长的大章鱼曾经袭击过船只，把船只活活拖进海里。章鱼的吸盘那么厉害，难怪在游戏里它是仅有的两只吸盘特性PM。而能让海鸥进化成鹈鹕，这也是老任另外一个"杰作"。海鸥基本生活在海边，可鹈鹕大多生活在沼泽地区，光看这生活地点就差了个十万八千里了。不过它们都爱吃鱼这点倒很相似，只是海鸥是直接把鱼一口吃了，而鹈鹕则喜欢先把鱼储存到它下巴那个大袋子里面。海鸥也是水手们看天气变化的"晴雨表"，当海鸥离开水面该飞或者成群聚集在沙滩上，这说明暴风雨即将来临；如果看到海鸥贴着海面飞行，就说明天气晴朗；如果它们沿着海边徘徊，那么天气将会逐渐变坏。另外，海鸥有沿着港口出入飞行的习惯，所以也可把它

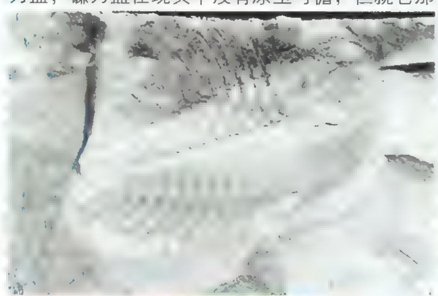




当成寻找港口的依据。这样看来海鸥对人类的作用还是很大的。

相比之下，化石盔进化成镰刀盔还不算那么离谱。化石盔的原型应该就是生活在6亿年到2亿多年前的古老节肢动物三叶虫了，既然是节肢动物，也就是说它和昆虫，螃蟹这类动物都是一家人的了。三叶虫背上有两条纵沟，把身体纵分为三叶，因此得名。它在海底过着爬行生活，也会作短暂的游泳，但游泳的速度异常缓慢，也不灵活。为了适应各种不同的环境，不少种类有独特的构造。有的有尾刺，很像现代海洋生活的鲎；有的全身长刺，过漂浮生活；有的用头部前缘钻入泥沙中，摄取食物。三叶虫在地球上也曾经算是风云一时的霸者了，可是最后还是免不了要被比它更高级的物种所取代。化石盔的进化型是镰刀盔，镰刀盔在现实中没有原型可循，但就它那对镰刀状的前肢而言，它还是和螳螂有一定的相似之处的，所以，如果把镰刀盔看成是介于化石盔（三叶虫）和螳螂之间的中间进化类型生物也未尝不可。而且螳螂本身也是节肢动物，就这样看来，这次化石盔的进化类型也算是勉强对得起“进化”这两个字了。

说完上面那只“冒牌螳螂”，我们就来说说“正宗螳螂”——飞天螳螂和巨钳螳螂。螳螂是昆虫大家族里出了名的猎人了，螳螂一旦发现猎物，就像箭一样扑出去，从出手到命中只需要0.5秒钟，而且只要是被它锁定了的猎物，绝对是百发百中。所以咱在这里再给老任建议一回，给飞天螳螂或巨钳螳螂加个锁定吧，最好再加个剪刀断头台。螳螂其实在昆虫家族里名声不佳，因为它是少数会在交配后雌性会吃掉雄性的昆虫之一，不过雄螳螂如果不沉醉于温柔乡而速速撤退的话倒也有逃过一劫的可能。口袋里的昆虫系强者还有赫拉克罗斯和大甲。如果只看游戏里的设定，那么以希腊神话里的大英雄赫拉克勒斯命名的虫系之王赫拉克罗斯显然比大甲要强大。但作为它们的原型的独角仙和锹甲却刚好相反，大甲的原型锹甲要凶悍得多了。独角仙也称兜虫，最大的特征就是头上顶着一个“犀牛角”，而且身壮如牛，体壁坚硬，爬行起来神气活现，就像是一只小坦克。独角仙是一种害虫，它的食性很杂，但大部分的水果，如波萝、荔枝、龙眼、芒果、柑桔、无花果和其他一些豆类都是它口中美食。而锹甲头很大，上颚也很发达，看起来就像是大甲头上那样的两只角，虽然锹甲看起来吓人，但其实它对其他的动物并不构成威胁。雄锹甲是一种非常好斗的昆虫，在交配季节里，它们常为争夺“女朋友”而大打出手，不过在这个时候，却也是它们成为鸟类的午餐的最佳时机。无论是独角仙或锹甲，是很多饲养昆虫宠物甲虫迷的最爱，



↑三叶虫化石，基本还是能看出它的特征



↑气势不凡的锹甲

看来这两只甲虫最后能成为口袋妖怪的一员，也不是偶然的。

在昆虫系口袋妖怪中，忍者蝉算是另类。说它另类，是因为它的总体实力并不算很强，但它却是全部386只口袋妖怪里，公认的“速度之王”，配合上接力和它的特性，而成为大家接力队里的主力。忍者蝉的原型自然就是我们在日常生活中见到的鸣叫不已的蝉了。蝉的鸣叫声我们是众所周知的，特别是到了夏天中午，它们的叫声简直像合唱团。在蝉的身体两侧有一个大的环形发声器官，身体的腹部是可以内外开合的圆盘，圆盘开合的速度很快，抖动的蝉鸣就是由此发出的。不过只有雄蝉才能发出嘹亮的鸣叫声，雌蝉是很安静的。忍者蝉的退化型是地忍虫，这点设定几乎和现实中的蝉是一模一样的。蝉的幼虫生活在地下,当它经过几次蜕皮之后，才能形成蝉。这些特点在游戏里都得到了很好的体现：地忍虫能学会技能“钻地”；而当它进化后，除了进化为忍者蝉外，又会多出一只鬼蝉来。鬼蝉其实就是现实中蝉蜕皮后留下来的壳啦。别以为这层外壳蜕下来后没用了，它可是中医里的一种药材，叫“蝉衣”。大家都知道忍者蝉的特性是“加速”，不过忍者蝉获得这特性有点名不副实，因为蝉相对而言并不是一种太擅长飞行的昆虫，但游戏里的另外一只拥有“加速”特性的昆虫系口袋妖怪洋洋蜻蜓则就是名副其实了。蜻蜓非常擅长于飞行，有些种类的飞行速度每小时可达100公里，而且还能突然改变飞行方向甚至在空中短暂停身不动。因为蜻蜓有这些特点，这让它获得了“直升飞机”的雅号。蜻蜓的另一个特点就是它的那对大眼睛了，其实那对大眼睛是由无数的小眼睛组成的，称为“复眼”，这点在游戏里也有所体现，成为了洋洋蜻蜓的第二个特性：“复眼”特性。“复眼”特性作用是提升口袋妖怪的命中率，现实中的复眼，同样是使昆虫具有更敏锐的观察





↑蝉在进化…哦，不，蜕皮的照片，它身子下面那个就是“鬼蝉”了

力。蜻蜓的复眼是由上万只小眼睛构成的，这可算是昆虫家族之最了。我们平时常见的所谓"蜻蜓点水"，就是它产卵时的精彩表演。蜻蜓的幼虫是生活在水里的，称为“水虿”。所以我在这里大胆预测，口袋新作里搞不好会出现洋洋蜻蜓的退化型，而且属性是水系+昆虫系的，特性轻快，连名字我都替它想好了，就叫“洋洋水虿”得了……

既然说到了昆虫家族，就不能不说阿力多斯，谁让阿力多斯在游戏里的属性也是虫系的……但实际上蜘蛛根本就不算是虫子，蜘蛛和蝎子才是一家人，都属于蛛形动物。这里给大家介绍一点辨别昆虫的小技巧：所有的昆虫都是3对足，只要不是3对足的就算样子看着怎么像昆虫都不是昆虫，蜘蛛4对足，显然就不是昆虫了。提起蜘蛛大家肯定第一个想到的就是它们的最强武器，蜘蛛丝了，虽然不是所有的蜘蛛都是靠蜘蛛丝捕获猎物，但所有的蜘蛛都有产生蜘蛛丝的能力。蜘



↑腿脚纤细，是不是有点像雨蜘蛛呢?

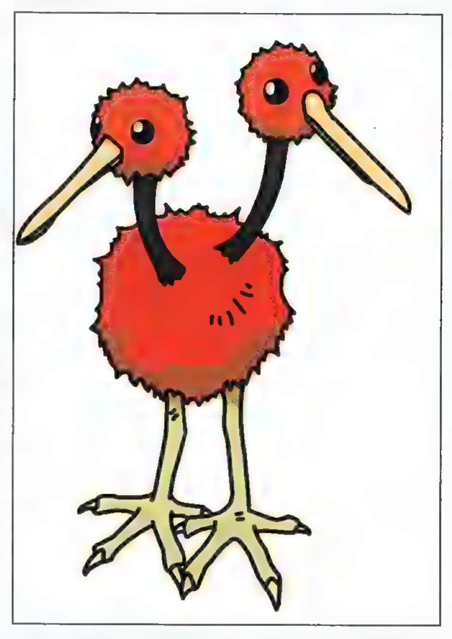
蛛是大自然里最强的杀手之一，所有的蜘蛛都是肉食性动物，在它们的食谱里，小至昆虫，大至小鸟。别不相信，还真有蜘蛛能捕获小鸟当美餐，它的名字叫捕鸟蛛，捕鸟蛛体形和一个盘子差不多庞大，它们主要还是以青蛙和老鼠这类动物为食物，偶尔也能捕获到小鸟，但一般只能对付蜂鸟一类的袖珍小鸟——不管怎么说蜂鸟也是鸟嘛，看来，属性相克原则偶尔也会不灵啊（笑）。



不过一般来说，昆虫家族还是要成为各种鸟儿的口中美餐的。肉食性鸟类中，猫头鹰算是其中的佼佼者了。猫头鹰应该算是大家都比较熟悉的一种动物了，就算没见过实物也肯定听过的。猫头鹰在翅膀的边上生有柔软的羽毛，这让它在飞行时几乎没有声音，靠着它这一特殊能力，猫头鹰常常能悄无声息地靠近猎物，对猎物一击杀，可惜这一优秀能力在游戏里的猫头夜鹰身上一点都体现不出来。并不是所有的鸟类都像猫头鹰那样拥有那么优秀的飞行能力，鸟类家族中完全不会飞行的成员大有人在。在口袋妖怪动画里，嘟嘟利是一种非常擅长奔跑但完全不能飞行的鸟类（亏它还有飞行系这个属性……），而现实中的驼鸟，和它的区别也就是一个头和三个头这点而已。驼鸟主要生活于美洲，澳大利亚



和非洲，其中以非洲驼鸟的个头比较大，可达2米。驼鸟的腿特别发达，奔跑起来时速可达48公里，同时，经过训练的驼鸟甚至可以载人。它们的腿也是它们的防卫武器，据说一脚下去甚至连狮子都能踢死，但说来奇怪，游戏里的嘟嘟利却只有钻孔啄，却没有百万吨脚踢，明明人家就不是擅长用嘴而是擅长用腿……人们常用“驼鸟政策”来形容回避问题的行为，原因是认为驼鸟在遇到危险的时候会把自己的头藏在沙子里面，其实这是大家的误解。声音在地面的传播速度显然要比空气中快，驼鸟把头埋到沙子里，目的就是为了能更快察觉危险的到来从而迅速躲避。



不能飞行的鸟类中，企鹅也是非常有名的了。大家大概都认定企鹅永远只能生活在白雪皑皑的南极大陆，但实际上有的企鹅甚至能生活在温暖的亚热带地区，像加拉帕戈斯企鹅就生活在赤道附近的加拉帕戈斯群岛。企鹅分布的地区之广，可以说是任何鸟类都无法与之相比的，从南极冰原到福尔克兰兹的绿色牧场；从郁郁葱葱的新西兰海湾到长满仙人掌的加拉帕戈斯群岛，到处都有它们的踪迹。它们在零下25℃的严寒能够生活，在38℃的亚热带地区也能适应，世界上没有任何鸟类能够分布在如此广泛的气温带。所以千万不要让游戏里的圣诞企鹅的属性（冰+飞行）给蒙蔽了，因为它既

不能飞，也不一定就生活在冰天雪地中。说来有趣，上面介绍的两种比较有代表性的不会飞的鸟类——驼鸟和企鹅，都有一个共同的特点，就是它们的孵蛋都是由雌雄轮流进行的，看来这些鸟老公都是“模范丈夫”。

蝙蝠也是飞行系大军的一员，但大家大概都知道，它不属于鸟类，而是属于兽类，是少数会飞行的野兽。大家印象中的蝙蝠都是益兽，会吃各种害虫，但实际上蝙蝠家族里也有着臭名昭著的吸血蝠。吸血蝠完全以吸血为生，通常从马的身上吸血。它通常在选定猎物之后，就悄悄地接近它，飞快地咬一口，然后再寻找其它猎物。看来《恶魔城》等游戏里都把蝙蝠看成是吸血恶魔也不是没有道理的，但实际上吸血蝠每次吸血量其实不大，根本不可能致人畜死亡，不过它们可能传播狂犬病等疾病，所以非常有害，难怪游戏中的蝙蝠带有“毒”属性。现实中的蝙蝠视力非常差，是个睁眼瞎，但它能靠着超声波来回声定位，回声定位让它在无论多黑的环境里都能迅速分清障碍物或者猎物而绝对不会搞错的。这点在游戏里有着很好的体现，游戏里的叉子蝠就会超声波这一招式。



↑正在飞行的蝙蝠

说完会飞的兽类，接下来就来看看一些地面上的兽类，陆生动物中块头最大的自然就是大象了。大象最大的特征莫过于它的长鼻子、长牙和大耳朵了。它的鼻子就像是人类的胳膊和手，可将水和食物送入口中，它的鼻子甚至灵活到能把一根针捡起来的地步，而一旦遇到敌人，灵活有力的长鼻子又是自卫和攻击的有力武器；长长的牙齿是大象的一对特化的门齿，平时充当大象的“铲子”；巨大的耳朵不仅能帮助大象听得更清晰，也起到散热的作用。大象性情温和，彼此之间很会表达感情，在大自然里，大象是极少数懂得为同伴举行葬礼的动物。别看大象动不动就是好几吨重，但水性很好，大河大湖自然不在话下，如果有必要，它们甚至能进行马拉松式的长距离游泳，这样看来，游戏里的顿甲就算没有水属性，好歹也该有招冲浪吧……

在陆地上生活着的动物里，犀牛是仅次于大象的第二大哺乳动物。犀牛最有名但同时也是它的悲哀之处就在于它头上的犀牛角了。犀牛角是犀牛的自卫和攻击的武器，根据种类不同，犀牛角有长着一只或两只的。大家可能不知道，在我们中国古代是有犀牛生活的，而且不只一种而是三种，分别是大独角犀、小独角犀和双角犀。它们本该无忧无虑地永远生活在中国南部，可是它们头上的珍贵犀牛角成了它们灭绝的主要因素。自私的人们把犀牛角当成珍贵的药材，同时也将它与象牙一样用来雕刻制成各种精美的工艺品，人们还残忍地将犀牛的皮和血入药，由于犀牛数量稀少，因此越发显得珍贵。由于疯狂捕杀，到了公元20世纪初，犀牛在中国已经所剩无几。但据当时官方资料，在公元1900年到公元1910年，仅10年间，官方和民间进贡的犀牛角就有300多支，这还不包括偷运到国外的！而这之后，犀牛就很少能捕到了！直到1922年，最后一头小独角犀被捕杀，从那之后，没人在中国再看到任何一种犀牛了……在游戏和动画里，铁甲犀牛性情狂暴，进化形态就是铁甲“暴”龙，但实际中的犀牛却是一种有点胆小的动物。虽然犀牛会攻击其他动物，但基本都是在被逼急了的情况下。铁甲犀牛是岩石属性，特性又是坚硬，这点倒是有根有据，犀牛的皮肤可是兽类家族里最坚韧的。



↑犀牛看似温顺，实际非常暴躁，还是不要招惹为妙。

熊又是一种看起来很笨拙的动物。头圆圆，身体大大，四肢粗短，眼睛和耳朵又小，这哪是熊，这根本就是曾X伟嘛……不过你可别因为熊的长相而小看了它，它可是动物界里最多才多艺



的成员之一了。可以这么说，除了飞行以外，其他很多动物能完成的事情熊都能做到，但做得好不好就是另一回事了。比方说爬树，熊那沉重的身躯爬起树来虽说不是身手敏捷，但也算是像模像样；而它游泳起来也算是一把好手了，生活在极地的北极熊居然能在冰冷的北冰洋里自由地潜水；熊的奔跑速度也不算慢，据说它的最高时速可达40公里。甚至熊的智商还不低，北极熊喜爱以海豹为食，在陆地上北极熊是占据了绝对优势，常常是一巴掌下去海豹就被爆头了，可当它在海中见到海豹时却是视而不见，因为它深知，在海中它绝对不是游泳高手海豹的对手，与其在海中浪费体力，还不如留点力气上岸了再去对付它们。熊虽然拥有很强的“战斗力”，但一般情况下是不会主动攻击人类的，而且也愿意主动避免冲突。但当它们在保护自己的幼仔时，它们却会狂暴异常。这样看来，熊也是位好家长呢。游戏里的那只圈圈熊可要比现实中的熊逊色多了，虽然力气一如既往地大，但技能学习方面却很差劲，相比之下，多才多艺的卡比熊反而更接近现实中的熊了。熊是哺乳动物里少数也需要冬眠的动物，在冬天到来之前，它会吃饱喝足，在体内聚集足够的脂肪，当冬天到来后，它就一门心思在睡觉了，看来卡比就是那冬眠之前的熊了。

在动物世界中，熊储存脂肪的能力却还不是最强的，要数储存脂肪能力最强的动物，那自然要数骆驼了。素有“沙漠之舟”美誉的骆驼，是一种完全适应了沙漠那种极端环境的动物。骆驼四肢长，足柔软、宽大，适于在沙上行走。胸部及膝部有角质垫，跪卧时用以支撑身体。奔跑时表现出一种独特的步态，同侧的前后肢同时移动。具有两排睫毛以保护眼睛，耳孔有毛；鼻孔能闭合，视觉和嗅觉敏锐，这些均有助于适应多风的沙漠和其他不利环境。而骆驼最有名的自然就是它身上的驼峰了。当食物丰富时，骆驼



将脂肪储存在驼峰里，条件恶劣时，即利用这种储备。驼峰内的脂肪不仅用作营养来源，脂肪氧化又可产生水分。因此骆驼能不食不饮数日，据记载，骆驼曾17天不饮水仍存活下来。骆驼体内水分丢失缓慢，脱水量达体重的25%仍无不利影响。而当骆驼找到丰富的水源时，又能一口气喝下100升水，并在数分钟内恢复丢失的体重。照这样看来，游戏里的熔岩骆驼应该是蓄水特性才对嘛……

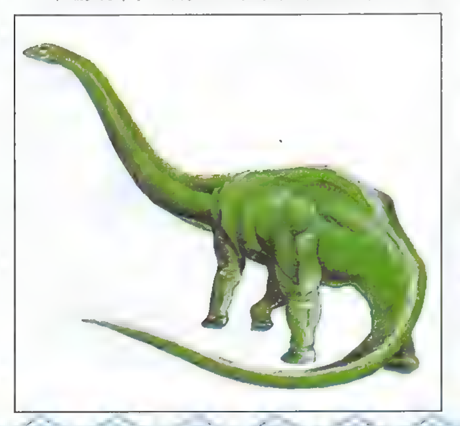
在植物王国里，仙人掌也是一种能轻松适应沙漠的种类。仙人掌的茎肥厚多汁，有发达组织细胞贮藏丰富的水分；茎的表皮有厚而硬的蜡质作为保护层，或生有密集的绒毛，保护它不受强光的照射，降低水分蒸发。仙人掌的根分支多，根系庞大，能吸收降落不多的雨水。一遇降雨，它就会在表土层长出许多新根，大量吸水。它的大根有很厚的木栓组织保护，能在灼热的沙石上生活而不至于干死。有人实验，6年不给仙人掌浇水，它还顽强的生活着。这种生命力真是令人叹为观止。一般都说仙人掌植物的刺是仙人掌植物为抵抗干旱，减少水分蒸发，而由叶片退化而成。此学说有人认为是错误的，因为仙人掌植物的原始种之一的有叶的叶仙人掌，叶和刺都是它





的器官，它的叶会脱落而刺不会脱落，所以可知叶和刺是仙人掌植物的两个不同的器官，刺非叶退化而成.刺是仙人掌植物防动物吞食的自卫武器。当然，仙人掌的刺另一个作用就是用来扎小次郎……，提起小次郎，他除了拥有一只整天爱和他粘在一起的恶魔仙人掌外，还拥有过一只最喜欢拿他当点心的大食花，大食花的原型显然是猪笼草。猪笼草是一种美丽而奇特的食虫植物，它长有一个长圆形的"捕虫瓶"，瓶口有盖，能开能关，因外形如运猪用的笼子，因此得名。捕虫瓶的构造比较特殊，瓶子的内壁非常光滑；中部到底部的内壁上约有100万个消化腺,能分泌大量无色透明、稍带香味的消化液，这种消化液中含有能使昆虫麻痹、中毒的物质。平时，捕虫瓶内总盛有半瓶左右的这种消化液。同时，在捕虫瓶的瓶盖内侧和边缘部分有许多蜜腺，能分泌出又香又甜的蜜汁，能诱惑昆虫。当捕虫瓶敞开着这蜜罐盖时，便会招来许多贪吃的小昆虫，一旦小虫掉进捕虫瓶里，瓶盖马上自动关闭，昆虫很快中毒死亡。不久，所有的肢体都被消化变成猪笼草的营养被吸收。接着"蜜罐"盖又会打开，等待捕捉下一个猎物。

在游戏中，还有些口袋妖怪不是由单一的动



物作为原型，而是结合多种生物特点合成出来。比如厉害的蘑菇袋鼠，就是一个典型例子，现实里的袋鼠是种动物，可游戏里却把它变成植物的了。袋鼠是动物里最低等的种类之一。它之所以身上长了个袋子，完全是因为它的孩子还完全没有发育成熟，要在这个袋子里再发育一段时



间的缘故。动物世界里的有袋类动物都是这样，看来游戏里的袋龙也是种比较低等的动物了。果实梁龙也是种典型的“合成兽”，它的原型是以生活在侏罗纪的梁龙为主，但老任却在它身上加上了两对植物翅膀，一下子就让它从动物退化到植物了。现实中的梁龙是有史以来陆地上最长的动物，比雷龙、腕龙都要长，梁龙最长，但实际重量却不是最重的，原因是它的骨头是空心的，这点是和鸟类一样的。草蜥蜴也是一个不错的例子，蜥蜴明显是属于爬行动物，可老任却别出心裁的让它拥有了植物属性，草蜥蜴的进化型草飞龙在现实中找不到明显的原型，但现实中却有另外一种能飞行的蜥蜴：飞蜥。严格来说，飞蜥并不是在飞行，而是在滑翔，在飞蜥的前后肢之间长有一片特别松弛的皮肤，当它的独特的长肋骨撑开这片皮肤，就形成了它的“翅膀”，这层“翅膀”是无法像鸟类或昆虫一样大幅度高速度振动的，它所能起到的作用，也只是让飞蜥从一棵树滑翔到另一棵树。就这点看来，它和草蜥蜴还是有那么点相似之处的。

其实，无论是“克隆”现实中的动植物，还是根本就是“无中生有”，目前全部的386只口袋妖怪都是任天堂创意的结晶。在口袋取得巨大成功之后的跟风之作多不胜数，但没有任何作品能达到口袋的高度。感谢田尻智这位捕虫少年，是他圆了世界上千千万万少年们的一个梦，把大千世界的动植物都融缩进了掌机的方寸空间。今年年底，口袋新作《珍珠/钻石》就要降临了，让我们静静期待着口袋带给我们的再一次惊喜吧。

在翻新的天堂生存

NDS翻新风暴来临 全面解析市场翻新机现状

还记得掌机迷创刊不久云云给大家做的GBA翻新机专题报告么？在当时GBA翻新机充斥整个国内市场，让玩家苦恼不已，不但初次购机的玩家容易上当，就连已经有了购机经验的朋友一不小心也会中招，从这一点看来D商确实很厉害，不过从游戏店更换组装外壳再到直接由任天堂销售官方翻新机，这之间的档次就完全不同，然而从GBA时代再到如今的NDS时代，与翻新机息息相关不可分离的总归是一个利润问题，商家都是逐利的，在暴利的诱惑之下，任何事情都干得出来。

发展之路：从组装外壳到官方翻新机

实际上与GBA一样，NDS时代在市场上最初出现的仍然是组装外壳，之后才有翻新机，而组装外壳在NDS上市不到两个月的时间就在市场上出现了，这一速度是GBA的组装外壳所无法赶到的，当然也可以看做是D商在GBA组装外壳上盈利不少，所以才会引起重视，这样NDS发布后D商才舍得投入去开模，不然投入了大量资金却没有好的回报，这种傻事商家不会去做。至于其销售情况也是可以预计的，在NDS发售之初效益绝对不会太好，因为当时大家都是玩新机，玩家不会自己购买组装外壳来更换，而游戏店也没有机会收到二手机来打造翻新机。

当然随着NDS的热卖，一段时间以后市场上的二手NDS逐渐增多，这时候游戏店就有了可乘之机，他们一般都是低价购入玩家的二手机，然后稍以打整，一台原本黯淡无光的主机又重新“青春焕发”，到达第二个甚至第三个主人手里……

然而不管如何，以更换组装外壳的模式来销售翻新机，游戏店受的限制很多，在更换组装外壳的过程中，一来要求师傅手艺高，二则必须要求买家的鉴赏水平低，这个是由组装外壳的质量所决定的，此点在后文中会进行详细探讨。于是这就要求游戏店寻找另外的模式，恰好，一种所谓“官方翻新机”的事物出现了。

官方翻新：尴尬之极的产物

第一次听说官方翻新机这个词是在游戏店里面，当时阴雨绵绵，我坐在游戏店里悠闲地和BOSS聊天，聊到投机之时突然BOSS一拍脑袋说想起一个神秘的东西要给我看，继而从柜台下面取出一个盒子交给我，我诧异地接过盒子一看，白色的盒子贴着一张标签，上面印有四种不同颜色的GBA图像，同时还有“Refurbished Product”的字样，打开盒子一看，里面有一台崭新的GBA，粗看之下该机与一般的GBA无异，BOSS让我观察这台GBA与普通GBA有何不同，在纳闷之余我仔细查看手里的GBA，发现少许端倪，这台GBA虽然成色堪比平常出售的全新机，同时做工也非常好，但是既然前面已经看到了“Refurbished Product”的字样，那我就刻意留意了一下该机的细节部分，果然不出我所料，在AB键以及充电接口两处发现了一些毛刺，这种现象在平常销售的GBA中是根本不会出现的，于是针对这一点向BOSS提出了疑问，结果还真找准了，BOSS赞我有眼光，竟然看出了关键所在。当然第一次看到这种主机，我就详细地询问，结果BOSS告诉我，这是刚到的新货，任天堂官方出的翻新机！

从观察到的情况看，这种产品确实是官方翻新机无疑，它们有统一的包装，也有正规的标识，甚至还在包装上注明了“Refurbished Product”（意为翻新产品），当然，许多朋友都不明白它们的出处，实际上很简单，“官方翻新机”的概念在其它行业中很常见，如笔记本电脑，许多厂家会在某些型号发售一两年后推出一些翻新机，



↑官方翻新机的包装



↑特别注明了"翻新产品"字样

这些翻新机不会在正规零售渠道流通，而在掌机界出现的翻新GBA也就是类似产品，在生产GBA的时候生产线往往会淘汰下部分次品，这些次品有的外壳不过关，有的屏幕出现问题，有的按键失灵，只要有不符合规定的情况，就会被任天堂淘汰掉。等到主机上市一段时间后，任天堂就将这些次品用翻新机的形式处理掉（当然期间还有一定的打理过程），其价格自然是要比全新机低得多，不过很遗憾，许多游戏店进到这种货后只需要将其包装取掉，更换成普通全新机的包装当普通机来出售。

官方NDS翻新机：让人又爱又恨

经验这个东西确实很重要，商家在GBA以及GBA SP的翻新机上赚够了钱，也淘到了相当多的翻新经验，于是NDS才上市一年时，市场上赫然出现了NDS版的官方翻新机。

同之前的GBA/GBA SP一样，NDS翻新机也是统一包装，只是不再像GBA/GBA SP一样在白盒子上贴标签，这次NDS官方翻新机包装类似普通机的盒子，只是在NDS主机上面也出现了"Refurbished Product"的字样，此外还有"Cleaned Tested Inspected"(意为已清洁、已测试、已检查)的标识，同时在包装的右下角还有颜色标识，而包装的左边、右边、侧面都标注了翻新字样，至于包装里的说明书也和普通的说明书不太一样，首先是纸张质量不好，其次是印刷效果也不如全新机好，这样做摆明了就是不让游戏店的JS当新机卖，然而JS们可顾不了这么多。

从市场上的情况来看，目前出现的翻新机一共有两种，一种是正规的官方翻新机，这种翻新机就是前面介绍的，渠道正规，质量过硬，和普通机区别不大，如果商家用这种翻新机来蒙蔽消费者，那么十之有九都会上当，而另外一种翻新机则是用二手机加上市面上出售的组装外壳组合而成，这种翻新机比较容易鉴别，因为它的外壳做工实在太差，特别是接合处比较容易出问题，所以这种翻新机在市场上最不受欢迎，但是却又能为JS们带来最多的利润。

翻新机之价格剖析

前面提到了目前市面上存在的两种不同类别的翻新机，那它们各自的成本是多少呢？商家在销售这两种翻新机又能赢取多少利润呢？相信这些疑问许多朋友都会有，就目前了解到的情况而言，游戏店BOSS更愿意销售以组装外壳打造而成的翻新机，因为它能够实现最大化的利润，比如游戏店从玩家手里收来一台二手的NDS，一般需要花费600元左右，组装外壳的成本最多不会超过50元，那么纯硬件成本就只需要650元，即使NDS收来时多花点钱，平均算来也应该不会超过700元，更何况大多数游戏店都很黑，在收二手机时价格咬得都低，所以将其硬件成本定为700元已经相当高了，不过即使花了700元利润也相当大，因为转手一卖这台主机就可以带来200－300元的利润，这个利润在现在的电玩行业中非常可观，因为主机目前都不赚钱，比如像PSP/NDS大多是亏钱卖，赚钱的还是在配件上面。

官方翻新机的利润要稍微低点，它的进价一般在850－900元之间，所以利润算下来差不多应该在100元左右，不过好在它的质量好，外观好，所以即便JS少赚点，麻烦却少了不少，这也算是一种平衡。

当然也有少数JS直接将翻新机标明出售，玩家在购买时心里有数，挨宰的可能性变小，这种JS还算有良心，不过一般来说价格不会便宜太多，估计也就是比普通全新机便宜100来元，可别小看这100来元，对于某些玩家来说，100元需要存很久。



↑印刷质量很差的说明书

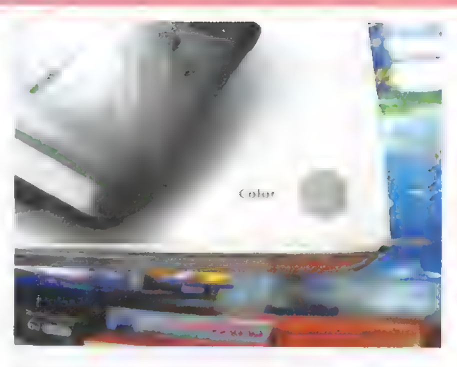
玩家眼里的翻新机

有一点无可否认，少数朋友虽然能够自行鉴别翻新机，但是绝大多数的玩家是不具备鉴别能力的，所以购机虽然幸福，但是却伴随着风险，特别是掌机，自从翻新机诞生那一天开始便以高风险著称，主要是掌机翻新不但方便，而且成本低廉，所以掌机翻新成风，对于玩家来说，这无疑是一场灾难，在2003年与2004年交际之时，曾经有一段时间市面上销售的GBA绝大多数都是翻新机，GBA SP也有相当多的翻新机，而现在市场上的GBA则毫无疑问全部是翻新机，而GBA SP由于神游公司的市场干涉所以情况得到了控制，所以市面的GBA SP翻新机还是较少，当然主要是因为市场上销售的GBA SP大多是神游GBA SP。至于现在的NDS市场，日版还好，但是只要是美版的NDS，那么90%都是翻新机，面对这种现象，玩家如何看待呢？下面是几位玩家朋友对NDS翻新机的看法。



↑该机质量很差，在关机很长时间后屏幕还留有残像

Jun4rui：NDS破解迅速，新品NDSL下水，市面上翻新机也越来越多了,大家也开始担忧了。翻新机，人人痛恨。但是痛定思痛，我们也考虑一下翻新机是怎么产生的。以前，还在FC时代，因为国内厂家一窝蜂的制造“正规的FC品牌机”，所以几乎很少出现翻新机，因为有正规渠道，有货源，商人在利润丰厚能生存的情况下昧着良心的几率不大（当然，不免感叹一下当初真的是“高利润”啊，呵呵）。但是看看现在，Xbox、PS2、NGC大量游戏直接下载，D碟虽然还有不少人买，但是利润已经不高，好歹也是一高科技产品，咋的就不好混呢？在下接触过的一个卖游戏机的JS，能保证一定的信誉，但是也是步履艰难，不久前改行卖水货手机去了。玩家们在买机器的时候，如果能多付一些“信用金”，估计也



是能够养活几个不那么J的S的。JS们日子滋润了，我们就不会挨宰了？那倒也未必，再说J不J，也不是我们这类菜鸟能看出来的。在有机会的情况下，还是尽量去官方指定的销售点买Ique的DS吧，这个既能培养渠道，又不会被宰，何乐不为？反正差价不大嘛，几十块钱。渠道培育好了，行货有销量了，将来买NDS2也安心。想买便宜的，我觉得买可靠的二手更好一些。建议去淘宝看看，反正支付宝可以先看货，后付款，还可以看卖家的评价,安全也省心。其实想想，到底是有行货好啊。NDS起码有行货，PSP可真得看JS和您的RP了,期待PSP也早点出来行货，当然价格也要厚道……

[kidd]：我认为翻新货出现的时候，一般新主机也出现了。不要给js太多机会，买行货是一个好的解决机会。

幻的翼：我觉得是非常可恶的行为，这样损害了玩家的利益，应该提倡都买ids，呵呵，虽然我最近都没有去过电玩店，但是也目睹过商家翻新gba然后再卖给玩家的情况，我想nds已经卖了一年多了翻新机也应该存在。现在ids也比nds贵不了多少钱，我觉得买ids省心一些，可是现在好多玩家一听神游就BS，呵呵，我当时买了ids也被bs好几次，哈哈。

片翼の天使：翻新有两种，一种是返厂，一种是JS翻新，后者就是以次充好，前段时间看见熟识的BOSS那里有两台美版的返厂DS，我开始很纳闷，有人要这个吗，后来BOSS就说了，这个和新的没有什么区别，都是从厂里出来的，价格还低，在过年前后DS短缺的情况下，市场还是有的，要是碰见JS翻新的是比较郁闷的，我和BOSS很熟，所以没有遇见过所谓的翻新机器，翻新应该是有的，利益最大化嘛，只要想赚钱的BOSS都做过翻新的，现在收一台旧的nds也就700元，翻新以后能卖到900多，200左右的利润，只

要是商家没有不想追求的，呵呵，也就没有办法避免。除非ids卖的超级便宜没有nds的市场。

良宵：如果是官方翻新的话，质量应该可以放心，调整好心态的话，没什么问题，都一样。如果是js翻新的话，那就很不地道了，质量得不到保证，绝对bs此类js，以后得小心点了……

可以看得出来，玩家基本上都不认同翻新机，的确，如果预算不足，即使购买二手机也比买翻新机要好，所以翻新机完全是为商家追逐利益而存在的。

IDS:在水货与翻新机艰难生存

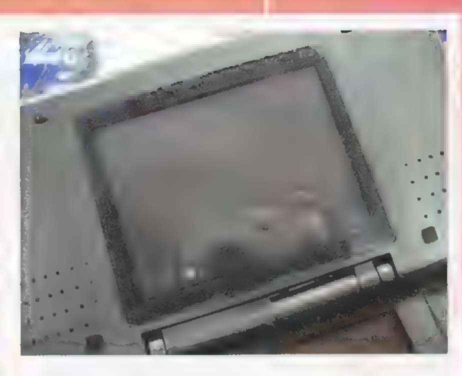
记得神游公司在初次销售小神游GBA时就把“不会遇到翻新机”作为卖点，后来事实证明此点成为笑话一个，市面上都曾出现过小神游GBA以及小神游GBA SP的翻新机，当然，在后期由于种种原因几乎没有商家翻新小神游掌机，于是市面上的小神游GBA/GBA SP都是全新机，这也让神游公司脸上好过一些。到了NDS时代，IDS也没有出现NDS那样翻新机满天飞的现象，虽然其坏点率较NDS高，但是却不容易遇到翻新机，所以购买IDS成为有保障的事，也是玩家们一般的选择，再加上近期NDS缺货，IDS降价，市场基本都被IDS所占据，作为国人来说，支持神游公司也是应该的，而支持神游公司给我们自身带来的好处是：不会轻易中翻新机的招。但是笔者也在这里呼吁神游公司能够多推出中文游戏，这样才能够让那些忠实的玩家感到欣慰。

翻新机鉴别要点：

1、查看包装，如果包装上有“Refurbished Product”的字样，那么赶快换一家店，试想一下既然BOSS敢明目张胆地把翻新机拿给你，那么你还指望他的人品如何呢？当然包装并不是重点，因为大多数BOSS会将翻新机的包装更换成全新



↑这是一台JS翻新的NDS。



机的包装，这样一来就必须从其它地方入手了。

2、如果是日版的NDS，就要查看一下说明书的编码，因为美版机的说明书上没有编码，造假的话不容易发现，不过说明书的材质以及印刷水平都无法与普通全新机相比，但是就怕JS用原装的说明书代替。

3、如果包装和说明书没有任何问题，那就检查一下主机，倘若遇到的是官方翻新机，鉴别的难度就比较大，因为它基本上和新机没有多大的区别，需要注意的就是一些细节部分，如接口、按键，如果有毛刺现象，或者在主机任何位置有划痕，那就不要购买。

4、倘若遇到了JS自己翻新的NDS，那鉴别难度就要低点，实际上只要玩过原装机之后再拿到JS自己翻新的NDS很容易就能够识别出来，别的不说，单是那手感差别就很大，如果感觉NDS很粗糙，那就不正常，我认为最为有效的鉴别方法是拿一台原装的NDS进行对比，这样就比较简单，如果二者不是一种类别的主机，那么从各个方位进行比较能够很快地区分开来。

5、此外还有一个比较独特的鉴别方法，如果JS用来翻新的主机是老版NDS，那么就能够支持PASSME一代，而现在出售的全新机都是新版机，所以可以拿一个PASSME一代加NDS烧录卡，如果这二者可以运行，那么毫无疑问这台主机是老版机，既然是老版机那怎么会现在还摆在柜台上卖呢？别信JS说什么存货，如今的大环境是NDS全球缺货，不可能去年的存货拿到今年来卖，呵呵。

6、此外，还可以通过另外一个方法鉴别出NDS的版本，老版机的上下翻盖在打开时会有“咔咔”的声音，同时在开机关机时还有“卟卟”的电流声，倘若店里销售的NDS还有这两种现象，那么它是翻新机无疑，因为新版主机都改进了这两个问题，翻盖和开关机时都没有声音了。

文/窗外不归的云



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

秘技



1、999伤害的BUG：用4格SANJI的8X必杀技的恋爱效果提升攻击力至最大后，一些角色必杀技的攻击力在训练模式中能显示为999，其实在战斗中999的伤害反而会为被攻击方回复HP。

2、无耻的不能防御反击技：4格银的8X必杀技是防御反击技，但是当对手摆出防御姿势时，银会做出主动攻击，而且攻击是不能防御的。

3、隐藏的墙壁：将最上方的墙壁破坏后，角色在墙壁边缘进行跳跃就能发现不存在的隐藏墙壁，而阿拉蕾这种角色的必杀更能通过这隐藏的墙壁进行2次反弹。

提供者：Alucard

金手指



精灵捕捉金手指：想遇到001号妙蛙种子，只要在VBA模拟器的金手指->金手指列表->修改（G）中输入082F043503A4E7ED，之后去任意迷宫都只会遇到妙蛙种子，一次只能输一行。

友情提示：由于是GameShark码，只有关闭模拟器重开代码才会失效。

提供者：PMGBA

编号	日文名	中文名	GS码
105	ガラガラ	嘎拉嘎拉	4B3B9D02EE88FDF6
106	サワムラ-	沙瓦郎	E942CCC5C5CC1B5A
107	エビワラ-	艾比郎	8C72BA83E6ED40A1
108	ベロリンガ	大舌头	2BDEFE899CE3324F
109	ドガ-ス	瓦斯弹	C0F811884C467FAB
110	マタドガス	双弹瓦斯	6DCBE85BA9FDBDB3
111	サイホ-ン	铁甲犀牛	FCEF8534EE8C31A3
112	サイドン	铁甲暴龙	1692A749C598C0C1
113	ラッキ-	吉利蛋	79C0D7110F3CB283
114	モンジャラ	蔓藤怪	FDC8FD03BB1849E5
115	ガル-ラ	袋龙	72A6E419ACB9733F
116	タッツ-	墨海马	D34D0F32017EAC15
117	シ-ドラ	海刺龙	692936C6E0F03247
118	トサキント	角金鱼	E8BED70F5123881D
119	アズマオウ	金鱼王	A3C37E32F8421AAC
120	ヒトデマン	海星星	696000963AD8D3F6
121	スタ-ミ-	宝石海星	5BC4EEB96E96EFA5
122	バリヤ-ド	吸盘魔偶	627452613EC2FFDE
123	ストライク	飞天螳螂	1EE17933164C6E7F
124	ル-ジュラ	迷唇姐	F3A9EC3C992834F6
125	エレブ-	电击兽	F01E742CCE099315
126	ブ-バ-	鸭嘴火龙	C241F30DD8A85532
127	カイロス	大甲	3E597B183B3306E4
128	ケンタロス	肯泰罗	2E5B8430F18EE879
129	コイキング	鲤鱼王	99E0AA74F854F3D0
130	ギャラドス	暴鲤龙	DC48D07310002AE8
131	ラプラス	乘龙	1DE60C08620820A1
132	メタモン	百变怪	F5F276806A896E85
133	イ-ブイ	伊布	7E412C931CA2F132
134	シャワ-ズ	水精灵	C768CF5C2E57CFC4
135	サンダ-ス	雷精灵	DD9AABAF6073EB75
136	ブ-スタ-	火精灵	39F6D058BDAC1E0F
137	ポリゴン	3D龙	5B0E30B7D44E55B6
138	オムナイト	菊石兽	323788633ADA92C0
139	オムスタ-	多刺菊石兽	1EEFF7814DFC1293
140	カブト	化石盔	CA61B3F1211C2582
141	カブトプス	镰刀盔	51AAD0E24D35452F
142	プテラ	化石翼龙	706703EF10641042
143	カビゴン	卡比兽	8A5767AF63429CB7
144	フリ-ザ-	急冻鸟	A41D0ACEFF8012A1
145	サンダ-	闪电鸟	DDF12C1C65CEDB4C
146	ファイア-	火焰鸟	30E6775F95A264DE
147	ミニリュウ	迷你龙	3F9501D587B284BD
148	ハクリュ-	哈克龙	4021C6C9E11E7AA9
149	カイリュ-	快龙	B7B5DC94CD642A93
150	ミュウツ-	超梦	04213FE23BFBBB48
151	ミュウ	梦幻	85D457A423876A92

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

编号	日文名	中文名	GS码
152	チコリータ	菊草叶	055DF79CAEDC63E6
153	ベイリーフ	月桂叶	2858DEA02E895B28
154	メガニウム	大菊花	A63AA02F660986F0
155	ヒノアラシ	火球鼠	3B81E34E19F077AA
156	マグマラシ	火岩鼠	7AC7F62E1680E1BE
157	バクフーン	火爆兽	AA81FF5A264F354F
158	ワニノコ	小锯鳄	3A24D35C5C34EFC3
159	アリゲイツ	蓝鳄	A6E78325C594109D
160	オーダイル	大力鳄	C03ED3C894BD6C1D
161	オタチ	尾立	926D27E1675BF1C6
162	オオタチ	大尾立	9857BFC6C28A3DA7
163	ホーホー	咕咕	7DB7CB2C21FC8D8B
164	ヨルノズク	猫头夜鹰	D615D168D59BA45B
165	レディバ	巴瓢虫	FC1A579B9C7F875A
166	レディアン	安瓢虫	BD9D2F2E3364AE3C
167	イトマル	线球	68093FF912BF7D77
168	アリアドス	阿利多斯	F1AB3F439528E52B
169	クロバット	叉字蝠	56599D12BDF50F2E
170	チョンチー	灯笼鱼	3E8A50744277E337
171	ランターン	电灯怪	001FDFFF21882F68
172	ピチュー	皮丘	714D6B298BC6EC22
173	ピィ	皮宝宝	1F35494A1DCE6EDE
174	ププリン	宝宝丁	68CE86AFDDB75669
175	トゲピー	波克比	9BE04CB6EB4A9965
176	トゲチック	波克基古	AE05D51F3C251E59
177	ネイティ	天然雀	0AE12087E4497B1E
178	ネイティオ	天然鸟	A96C3FDD7387A1A8
179	メリープ	咩利羊	BEACBE962568D1CE
180	モココ	绵绵	05EB2EEA908D3FE5
181	デンリュウ	电龙	8142ACCA3E9521C9
182	キレイハナ	美丽花	833055E891AFFAC1
183	マリル	玛力露	A85CECECE6A8B050
184	マリルリ	玛力露力	0C6B34898965528E
185	ウソッキー	胡说树	7F874B2BB9A4E769
186	ニョロトノ	牛蛙君	3A1C188D9D317AD9
187	ハネッコ	毽子草	D92133ABC22965D9
188	ポポッコ	毽子花	E6E5C2C4B87E2217
189	ワタッコ	毽子棉	3E3A1A4844B18551
190	エイパム	长尾怪手	78E03E5BC1A6873C
191	ヒマナッツ	向日种子	260461FCCEF855D9
192	キマワリ	向日花怪	DE2CCF951521BDF2
193	ヤンヤンマ	阳阳玛	B5A29AA795844206
194	ウパー	乌波	75CE0975A57E63BC
195	ヌオー	沼王	DAF45ACC2DE4BE53
196	エーフィ	太阳精灵	26891F77B0BF1A6A
197	ブラッキー	月精灵	5CB6CB2D968C4B64
198	ヤミカラス	黑暗鸦	2EBA5B47D7F7C439
199	ヤドキング	呆兽王	F7D72DA3BAFB25EE
200	ムウマ	梦妖	5254BFFD294B828D
201	アンノーンA	未知图腾A	723BEADF1411A322
201	アンノーンB	未知图腾B	EFDF090DBC391B39
201	アンノーンC	未知图腾C	94FEA989F6B4B04E
201	アンノーンD	未知图腾D	BDC945D77111BF0E
201	アンノーンE	未知图腾E	A572825E80AD79F2
201	アンノーンF	未知图腾F	C2F5FA16733C7807
201	アンノーンG	未知图腾G	8BE9D4DCA2F95FD6
201	アンノーンH	未知图腾H	30EA5B87DCF75901
201	アンノーンI	未知图腾I	7577BD419F62A2EC
201	アンノーンJ	未知图腾J	3ED7A829A50633AA
201	アンノーンK	未知图腾K	8803EF14961360E2
201	アンノーンL	未知图腾L	D2BAC2BBB2AE1D04
201	アンノーンM	未知图腾M	613BB9C0D32B73A8
201	アンノーンN	未知图腾N	3E420717EB0CBD15
201	アンノーンO	未知图腾O	748C5CCD51225A39
201	アンノーンP	未知图腾P	6220ABFC4FC2AD90
201	アンノーンQ	未知图腾Q	AA8E07719AB45062
201	アンノーンR	未知图腾R	B25A472574A144B3
201	アンノーンS	未知图腾S	DA6BC901AF744483
201	アンノーンT	未知图腾T	10729C6128F2E8C8
201	アンノーンU	未知图腾U	AEC7AE5120EF592D
201	アンノーンV	未知图腾V	3FD87557225E8CC8
201	アンノーンW	未知图腾W	360E89CB3B5401A3
201	アンノーンX	未知图腾X	EA0ADD4C80873789
201	アンノーンY	未知图腾Y	148BF7B756890CF0
201	アンノーンZ	未知图腾Z	8A9740A4966404F2
202	ソーナンス	果然翁	FE7B04A31BC9CC0B
203	キリンリキ	麒麟奇	580DB3ED8B3C2A2A
204	クヌギダマ	榛果球	E5776A5DF552CB4D
205	フォレトス	佛烈托斯	4A868ED3C0FCC74F
206	ノコッチ	土龙弟弟	848FCE9AAA4AAE76
207	グライガー	天蝎	9479CA9A0D23258E
208	ハガネール	大钢蛇	508FA304F5375F02
209	ブルー	布卢	EBB0073358998224
210	グランブル	布卢皇	E1EA29F49FD12A4E
211	ハリーセン	千针鱼	EEF3D5C732A65F7F
212	ハッサム	巨钳螳螂	8DCE3BFDC7A14ADD
213	ツボツボ	壶壶	D61497A93D03FA5F
214	ヘラクロス	赫拉克罗斯	7EF393ADD62F87DC
215	ニューラ	狃拉	4DAF280FBF15051C
216	ヒメグマ	熊宝宝	A1A4CE4013657A70
217	リングマ	圈圈熊	D8DA7BAA4F588281
218	マグマッグ	熔岩虫	05C3397946EB303E
219	マグカルゴ	熔岩蜗牛	2AB43205FABC6FF5
220	ウリムー	小山猪	CB0B64348D12FC36
221	イノムー	长毛猪	54F6DC63EA15CACD
222	サニーゴ	太阳珊瑚	11E07E0899B3CB11
223	テッポウオ	铁炮鱼	E8BA3E38409543FB
224	オクタン	章鱼桶	C1DEAC4C64D851A5
225	デリバード	信使鸟	B90C6ECB6BC2229B
226	マンタイン	巨翅飞鱼	B3FFB0A666823D98
227	エアームド	盔甲鸟	668AD40AE7BA8E4E
228	デルビル	戴鲁比	53545F05FCDBBE8F
229	ヘルガー	黑鲁加	0BCB0303DFF91E2D
230	キングドラ	刺龙王	28E8D73C14B7B12F

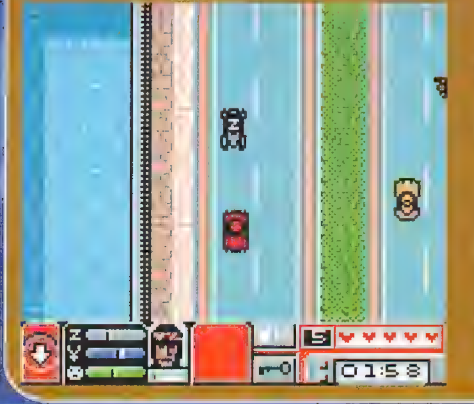
GTA2

横行霸道2

[illegible]
简称为《GTA》）推出已经有段时间了，想必拥
[illegible]
[illegible]
作品相比也不逞多让的作品实在是当代玩家的福
分啊！可实际上早在GB时代，《GTA》系列就
已经登陆了掌机平台，别说你不知道哦！其实小
[illegible]
[illegible]
[illegible]
释。如果你是一个《GTA》系列的FANS，并且
对本作不甚了解的话，就跟小枫一同来探究下
[illegible]

优秀的外在表现

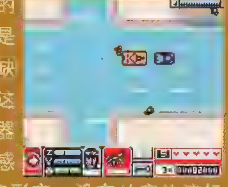
[illegible]
GB/GBC平台上制作出如此精致的场景和广阔的
[illegible]
[illegible]
立下来。城市、建筑、车辆、枪械、犯罪、警



[illegible]
[illegible]
简单了一些；人物的动作显得非常僵硬了；警
察、敌人的AI也是低的离谱，但想到这是一
[illegible]
了吧。甚至连车辆被撞击后受损的情况也能够
通过画面表现出来。更让小枫感到吃惊的是，在
[illegible]
调机，并且BGM的声音也是极其单调粗糙，但
不同种类的车辆都有不同的音乐可以收听。能够
在如此的硬件瓶颈下完成这些要素的确是值得尊
敬的。

拙劣的操作

前面夸奖了本作的
游戏画面和音效，但是
并不等于本作就没有缺
点了。相反小枫在玩这
款游戏时甚至有摔机器
的冲动，本作的操作感



实在只能用惨不忍睹来形容，没有丝毫的流畅
性可言。个别的键位设置甚至让人感到非常的匪
[illegible]
是相同的，都是以游戏中角色/车辆的面朝方向为
[illegible]
中的移动系统），方向键的“左”和“右”分别
控制向两个方向转动，这些都说得过去，但是让
人无法理解的是前进要用“A”键？而后退却要
[illegible]
得非常的别扭，再加那拙劣的操作感让人玩起来
[illegible]
路，甚至只是刮一个边儿玩家就有得罪受了，通
[illegible]

警察的堵截基本上就没有逃脱的可能。更无奈

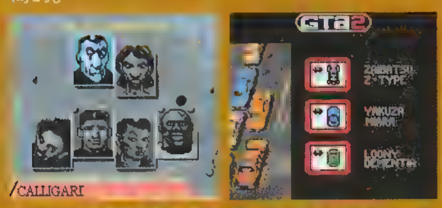
基本操作

十字键“左” “右” 控制角色/车辆转动
十字键“下” 控制角色/车辆后退
A键 角色/车辆前进
B键 使用武器
SELECT键 切换武器
START键 进入菜单
SELECT键+A键 上车
SELECT键 下车（在车上时）

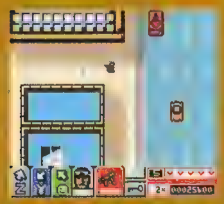
循着到电话亭接任务—>完成任务—>到下个电话厅领取密码—>再到电话亭接任务的程序来

式。玩家可以在“ZAIBATSU” “YAKUZA”

情发展产生影响。可以说本作的耐玩性还是相当高的。



与其任何一方为敌就要小心了。





就是接不同家族任务的电话亭位置。

分布状况。

下面是使用CALLIGARI完成ZAIBATSU的前两个任务攻略，看看这不就是原汁原味的《GTA》嘛

任务简介

攻略要点

在3分钟内交到四个ZAIBATSU商人的手上，他们多半会在街道的两旁等待主人公的送货。因为路程比较遥远又有时间的限制，还是抢一辆车

下来。

报酬：20000美元



↑途中要尽量少“犯事”，否则警察是不会放过你的，图示就是最后一个商人的所在位置。

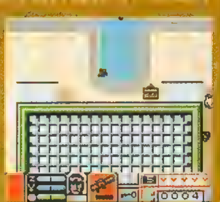
任务简介

所大学的校园……

攻略要点

行围追堵截，逃脱的难度颇大。

报酬：20000美元



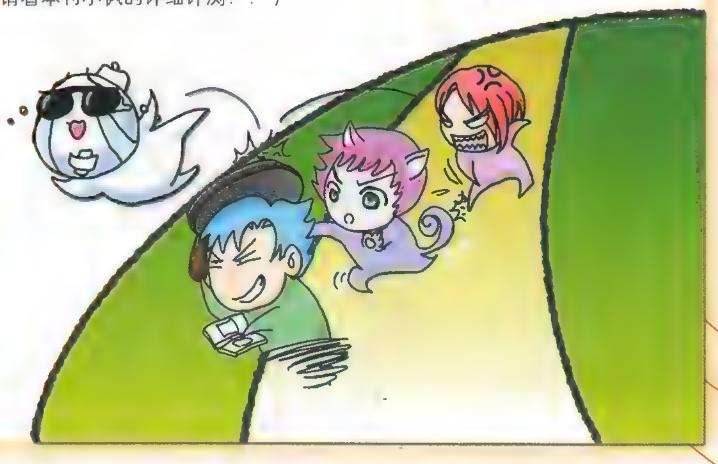
安置好炸弹后要迅速离开。

PG Bar

NDSL降临

今期最重大的事件当属日本NDSL的发售，看看日本游戏店前那排队的长龙就知道该主机的受欢迎程度了。3月2号当天早上区区6万台首批出货的主机就被玩家一扫而光，甚至许多在店前排队等候的玩家也因为去得不够早而没有买到心爱的主机。国内玩家想要买到一台奇货可居的NDSL更加不易，少量到达中国的机器价格瞬间就被炒到了2000以上，各位不是太心急想要第一时间入手主机的朋友还是等等吧。

编辑部也弄来了一台新主机，NDSL刚刚降临到编辑部就引起了大轰动，不仅是《掌机迷》部门，就连电软、《TOYS》甚至是美编MM也都跑来想要第一时间摸到这台神奇的主机。本来负责评测小枫是享有主机暂时拥有权的，结果主机还没到我手上之前就已经被众人抢走了。可怜的小枫直到当天晚上才把机器抢回来。就在小枫想要坐下来仔细的享受一下小巧玲珑的NDSL时，我的旁边忽然站着一个人。原来是刚才一直坐在电脑前“平静”的观察着众人的暗凌同学……“NDSL给我玩会儿……”“我……才拿到手……刚才……”“把它给我……”暗凌同学的眼中露出的凶光……5555……还是被抢走了……本来晚上还想带回家去玩呢……可怜的我啊！（关注NDSL的读者大人们，请看本刊小枫的详细评测！！）



PG&PGOL

你问PGOL是什么？其实小枫也不是很清楚，个人猜测应该是Pocket Gamer Online的缩写吧。什么？你问PGOL跟PG有什么关系？那就是一些PG的忠实读者在我们的三栖人论坛上所制作的电子杂志。

说实话，做编辑这一行很辛苦，但是也的确让人很向往。可以将喜好变成自己的工作是很多人的梦想。小枫做学生的时候亦是如此。因此现在每每想到这些都会感到十分的欣慰。小枫是非常欣赏这些读者朋友们的勇气和创意的，你们都是PG最优秀的读者。PGOL在短短的两个月时间里已经前后推出两辑了。众小编们虽然平时工作繁忙，但也都抽空去论坛看看这本“业余”的PG，虽然没有花哨的排版，没有可爱的小编形象，更没有一分一毫的经济回报。可我的确是能够从中看到他们所花费的精力和心血。在这里小枫代表众小编以前辈的身份对大家道一声：“你们好样的！请继续加油！”

下面这段话是引用自PGOL第一辑中崇拜约书亚所写的卷首语：

因为出于对PG和掌机的热爱,我们走到了一起.。这儿不是家,我们也不是兄弟姐妹　但我们却有着同样目标和同样的伙伴,当新的一年来临的时候,我想我们大家所想的都是一样的:祝PG越办越好!祝论坛繁荣昌盛!祝我们的生活会更加美丽!(笑~最希望的恐怕还是论坛上的各位棍子们早日找到生活另一半……)



喂喂！你们踩我了嘛！没看这儿有人啊！

赶路的人

每次写这种东西,总是不忘加上鲁迅先生的一句话:我在朦胧中，眼前展开一片海边碧绿的沙地来，上面深蓝的天空中挂着一轮金黄的圆月。我想：希望本是无所谓有，无所谓无的。这正如地上的路；其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。

小枫希望有条件上网的朋友能够更多的参与到网站与杂志的互动上来，你们有什么样的建议与问题也可以在论坛上提出来。小枫也希望有更多的读者朋友们可以参与到PGOL的制作中，锻炼自己。也许你们中间的一员以后就有机会来到PG的编辑部，做一名真正的编辑。让我们一起来制作中国最好的掌机游戏杂志！

崇拜约书亚

头衔：没落の贵族
等级：光明天使
威望：1
文章：2022
积分：2199
注册：2005-8-16

悄悄话 好友 信息 搜索 邮箱 引用 回复

PGOL　第1辑

卷首语

回首春节期间十几天的假日里，自己着实做了很多事情--看了几集网球了很多貌似永远玩不完的汉化游戏ROM，读完了村上春树的《挪威的森林》

说句心里话，(我也有家?)可能是自己的宣传力度不够 论坛上仿佛并未我的心里也打起了退堂鼓 但看到已身在高三的皓雪云龙第一个为这次活来……(我想知道我究竟在说什么……)而3014在春节都快要结束的时候S!最新型掌机大热报!》好不好……笑~

也正因如此，原本打算推迟的PGOL，偶决定一定要在春节期间完成~而这意发生的偶一个人发半楼的文章的情况也无奈成为了现实……

目前咱们论坛掌机区的处境其实挺尴尬的，因为PG的缘故，这儿差不多无法与PG的姊妹刊动新或电软相比，专业化程度也比不上火花……实际上

→PGOL虽然还在起步阶段，并且在栏目的安排模式上也是效仿平面杂志，但的确有诸多可圈可点之处！希望大家都能来看一看。

Only Human

《Only Human》是日剧《一升的眼泪》的主题歌，虽然小枫并听不懂歌词，但从歌手K磁性的嗓音中也能了解到他所想表达的感情。近期抽空把这部略老的日剧看完了，并将其推荐给了其他一些同事，得到的反馈除了翔武不知道什么时候偷摸的跑到日本去排戏外，大家都对这部日剧给予了极高的评价。“只有人”……为什么只有人类想要更长久的活下去……这几乎是贯穿整部影片的线索台词，“只要能够帮助那些需要帮助的人，就要拥有活下去的勇气！”

“在失去了曾经所拥有的美好时，才学会去珍惜。”这似乎是绝大部分人的通病。尝试着去享受生活；享受自己所拥有的一切；享受自己身边的人和物带给自己的快乐与悲伤。这就是人生。不需要轰轰烈烈，只要还有记忆……

学习雷锋好榜样

也不知道现在的中小学里是不是还要喊这个口号，反正小枫那个时候所在的小学班级，几乎每天课间休息的时候都要唱一首革命歌曲，而《学习雷锋好榜样》这首歌当时真的已经被唱烂了。小枫现在就要问大家一个问题，“知道学雷锋纪念日是这个月的几号吗？”如果你回答不上来小枫可真要批评你了哦。请记好了，雷锋纪念日是3月5日……

“雷锋3月来，4月走。”这句民间的顺口溜从小枫小的时候就开始盛行了，小枫小学那会儿是班级的中队长，每到“学雷锋周”那几天还要带着几个小学生装得可正经似的到某某单位机关去打算卫生，形式上也就算是学雷锋了。那时候市面上诸如《雷锋的故事》这样的小册子有很多，卖得也很便宜，稍微上进点的孩子都会磨着父母买给自己，如果看不懂还要父母讲给自己听。而“没良心”的学校也会不失时机的把这样的书强制卖给在校的学生，小枫一不小心也成为了其中的一员。不管怎样，那个时候大家至少没啥事的时候还能想起雷锋，虽然他也有点“明日黄花”的趋势，但至少比当年的“刘天王”人气要高得多。虽然还不至于会出现那种鼓吹自己长大以后要做当代雷锋的流着鼻涕的小屁孩，但至少大家都在心里默认，雷锋叔叔是个值得尊敬和学习的好榜样！

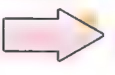
可是现在为啥就没什么人再提雷锋了呢……

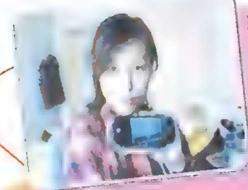
前几天在某网站上看到这样的一则新闻，记者对太原某小学关于雷锋叔叔进行了问卷调查，结果得到了令人啼笑皆非的答案。孩子们对于雷锋叔叔的形象以及生前的事迹并不了解，甚至会出现“雷锋高大威武，脸庞英俊，是一个很帅的英雄。”、“雷锋和其他战士一起打跑了‘日本国民党’，所以要学习他。”这样的回答。而诸如雷锋的生日、雷锋生前所属哪个班这样的问题更是没有人知道。近10年过去了，小枫也从孩童长大成人，对于雷锋以及他的精神，至少对于我们父辈那一代人来说是刻骨铭心的。无法忘记中学时学校组织在电影院中观看电影《雷锋离开的日子》时，无数的学生流下了激动的眼泪，电影落幕后众人却也迟迟不肯离去的情形……反观现在充斥在银屏上的，那些貌若天仙的二流演员用拙笨的肢体语言诠释着的三流剧本的电影……真是……Stop!Stop!有点越扯越远了，总之，小枫在这里唯一想要提醒大家的就是——要记得雷锋精神……虽然从我们这一代人开始，雷锋的影响正在逐渐的淡漠。但希望这样一位可以让全世界那么多人都将其视为榜样、在中国为数不多的可以以头像传世的“普通”战士能够永存在我们的心中……

就在小枫写这段文字时，《TOYS》的YU MM再次来到PG编辑部骚扰我，正好趁机我就问了她一句：“知道雷锋是哪个班的吗？”邪恶女想了想曰：“向日葵小班！”小枫已经晕倒到桌子底下去了……



说实话，这个小栏目是小枫冒死自作主张开设的，完全是一种尝试，栏目能不能办下去还要取决于读者朋友尤其是女性读者们的支持。如果没人愿意出来露脸的话，那小枫也没办法啊！总之，试试看吧。第一期被小枫抓到的是来自山东的孙MM，希望大家能够喜欢！



姓名：孙莹灿

年龄：20

爱好：宠物、睡觉、掌机、电脑、看书、逛街买东西以及一切有挑战的事情。

性格：不认识的人以为我是乖乖女，实际是会打人有点野蛮的类型……

拥有主机：NDS、PSP、GBASP

喜欢的游戏类型：喜欢模拟经营类（如《模拟大楼》）慢悠悠费脑子的游戏，但像《真·三国无双》这样的游戏也不错。喜欢尝试新游戏但是真正能玩到底的却不多。

职业：大1学生，数字艺术系、动画。

枫：首先非常感谢你能接受编辑部的采访，趁这个机会先问问，孙MM对小枫的PG BAR有怎样的评价？

孙：很新鲜的栏目，刚开始觉得很不习惯，后来慢慢也看顺眼了。不过我老长时间一直以为你是女的……可能是因为版面太温馨了……

枫：汗！我还以为只有男生会这样想，没想到连女生都……能谈得再具体一点吗？

孙：起初时很不习惯小枫的搞笑风格，但是慢慢的发现BAR其实做得很用心，比较仔细！希望接下来BAR能做得更有深度一些，成为杂志的金牌栏目。

枫：谢谢你的夸奖，还是说回到孙MM身上来吧，你是从什么时候开始接触游戏的？

孙：游戏嘛……玩电脑游戏比较早。

枫：接触掌机是在什么时候？

孙：小学，我在4、5岁开始玩FC。94年左右接触《电软》并慢慢喜欢上了电玩。当时发现《电软》上有介绍GB这个小小的游戏机，一直在琢磨广告。但是那时侯一盘卡带都要一百多，还是小学生的我只能流口水……初中时转学去了外地，拿自己的生活费买了台紫色透明版的GBP。最早玩的游戏是《口袋》啦！红黄蓝绿全都玩了……不好意思，一不小心就扯远了……

枫：呵呵，没关系！那么你作为女生玩游戏会不会受到周围人的异议呢？

孙：除去性别的因素，主要还是身边的人对于游戏机的误解比较多吧。在上学的时期玩掌机受到家人的“迫害”也比较正常，还有就是周围的人觉得我玩这个比较稀罕，基本就是我玩游戏机。

枫：现在上了大学周围的环境有什么好转吗？

孙：没有，艺术类大学的学生似乎比较爱玩，但是很少有玩这个的，都去迷电脑或者PS2、XBOX了。小枫在学生时代也有受到迫害吗？那时候身边也有女玩家吗？

枫：我……那时候应该比你要早几年，周围的环境要更恶劣一些吧，身边极少有可以谈得来的朋友，甚至就连玩PC的同学都会鄙视我们这些玩TV和掌机的。女玩家更是少得可怜，上大学前就没见过，后来觉得还是挺多的，不过像孙MM这样的美女玩家还是少吧，呵呵！

孙：过奖！过奖！

枫：我看你DS和PSP都有了，那么作为一位拥有双次世代主机的玩家，对现在国内掌机玩家“任饭”和“索饭”之间的争论你有什么自己的看法？

孙：其实我是比较偏向任的，个人认为PSP更像家用电器。大家喜好不同没关系，毕竟有竞争才有发展嘛，这样在争吵中发展也不错，毕竟各有长处。

枫：孙MM果然想得开呢，最后一个问题，谈谈PG降价改版后给你的感受吧。

孙：……我想想啊！感觉去掉很多没用的东西，浓缩了精华，同时也服务了读者。纸质到开本都很舒服，内容也很充实，希望继续努力。不知道光盘的话可以不定期汇总出一下？

枫：如果你能来编辑部现场拍摄一些恶搞的小段子我们会考虑增加光盘的（笑）。

孙：好啊！我如果到北京一定拜访编辑部，你要请我吃饭啊！

枫：哈哈！好，没问题。再次感谢你能有勇气第一个参加这个栏目，那么祝你今后游戏生活都有好的心情。

孙：好的，多谢，小枫也一样！



上海市 戴伟靖 岚枫大哥，你好！原来上次接电话的是您啊！我还以为是谁呢，说话的声音毫无生气。我说再见挂上电话后，非常地气愤，这是什么态度啊！今天看了再次调价的《PG》后，我感慨万分，岚枫大哥竟如此的辛苦（干此行不容易啊！）我那时对您的咒骂，感到无比的羞愧。在此向您道歉了！

枫：下次可千万别在来信中说“您”了，小枫真是受不起啊！只是希望戴读者能原谅小枫在电话中的怠慢。说到编辑部的电话，小枫离它是最近的，所以平时基本上电话都是我第一时间来接听。不知道大家注意到没有，在杂志的目录旁边有写说，“编辑部不接受读者关于游戏攻略、购机等相关问题的电话询问。”虽然上面是这样写的，但仍然还有很多读者会来电话询问许多问题，其实说心里话，小编们不是不想去回答读者们的问题，更不是不想跟读者朋友们聊天。小编们只要是自己知道的，只要时间允许的前提下都会尽量来回答读者的询问。问题是我们的本职工作是做好杂志，也许大家并不了解做一本半月刊的杂志需要耗费多大的精力和时间，小编们的时间都是非常宝贵的。尤其是在写作过程中最怕的就是被打断思路，如果一个电话过来回答完读者的问题后再重新整理思路可能会要花费很长的时间。所以我希望大家能够理解小编的难处，如果有游戏相关的问题最好能够写信来询问，会有相关的编辑替您解答。而如果是邮购相关的问题最好是打到发行部去，那里有专门的工作人员替您处理。当然，如果读者实在是想跟小编们电话交流的话，最好挑午休时间，这时小编们才能有些闲工夫。总之小枫是希望杂志能够做好，小编与读者们都能开心！



山东即墨 史德涛 向小枫道歉，没买到50期时，因不满到货时间和改版书太薄没光盘，而在聊天室（三栖人论坛）发表不满。说小枫是“临时凑来的编辑”，对PG BAR不满，要小枫“下课”。当时心情烦躁，于是对小枫的名声造成了影响，现在想起来悔恨万分。望小枫见谅！当这张回函卡寄到你手中时，或许已可以看到我在聊天室中道歉和关于PG BAR意见的帖子了。（网名为最终使徒13）

枫：其实史读者真的不用道歉了，小枫已经被骂习惯了，都麻木了！哈哈！开玩笑的，其实小枫觉得吧，我肯定还有许多没有做好的地方，读者提出意见也是正常的。我没有什么资本去反驳什么，只能专心的做好自己的工作。作为一名编者，就是要尽可能让自己写出来的东西使读者满意，如果做不到这一点，那就是失职，而其它任何的东西都是借口罢了。PG BAR和小枫也在一起成熟，我希望大家能够多给我一些建议和鼓励，也希望大家都能把小枫当作自己最要好的朋友！

福建福州 叶左令 谁能给个建议？想要NDSL，但手上又有NDS了该如何处理？NDS卖了？又能卖多少钱？NDSL大概要多少钱人民币？正在苦恼怎么集钱。现在开始变卖家当！

枫：NDSL的确是台好机器啊，不仅造型前卫，而且在许多细节方面相比老的NDS都有不小的进步，可以说这才是DS主机的最终形态。不过既然叶读者都已经有了NDS也不要急于卖掉手中的机器了，现在NDSL既然已经出了，大家把眼光都集中到了它的身上，那老的NDS肯定会跌价。现在如果卖掉或者处理给BOSS肯定会亏不少。我建议叶读者还是先把NDS留下来看看市场行情再说。

因为日本那边缺货，现在NDSL在国内比较少见，并且价格偏高，大概在2200以上。今后价格稳定下来应该在1500以下，如果不着急的话还是等等再买吧。

贵州 胡晏铭 大家也许很关注那位在《PG》上说要寄我GBP的梁同学吧，今天我收到了他的（她的？）的特快邮包，打开来，真是——一台碧绿色的GBP，以及N多张卡带，还有一封信。信中他说：“你千万别说贵重或者感谢。”但我还是要先说一声：“谢谢你！”信中他将他与这台GBP的历史与N张卡带的介绍说给了我听，并且希望我能

继续他的存档打下去。关于这点，正如前面所说，我没有时间了……（小枫解释：胡读者现在正在上高三）所以也许会对不住他的一番好意，GBP我根本没有时间玩了，自始至终我都很感谢这位希望天下掌机迷都能玩上掌机的朋友，所以我将这台GBP暂时借给了认识我的几个小孩子，他们五个只有一台GB正愁没地联机呢！我给他们时，他们开心极了，这么多张卡，够他们玩的了。我要他们好好保护，当别的小朋友加入时，不要吝惜。让每个人都能玩到游戏。我想梁明昊也会赞成我的做法吧！这台GBP在他们手中，比在我手中的作用大。"让每个孩子都有玩到掌机的权利。"我想这是我及梁同学还有《PG》以及广大读者共同的心愿！这里我再一次替那些小朋友感谢梁明昊！

信的最后，梁明昊说："希望你能一直拥有'掌机迷'的简单而快乐的心情！"这，也是我要说的，对所有"掌机迷"说的。

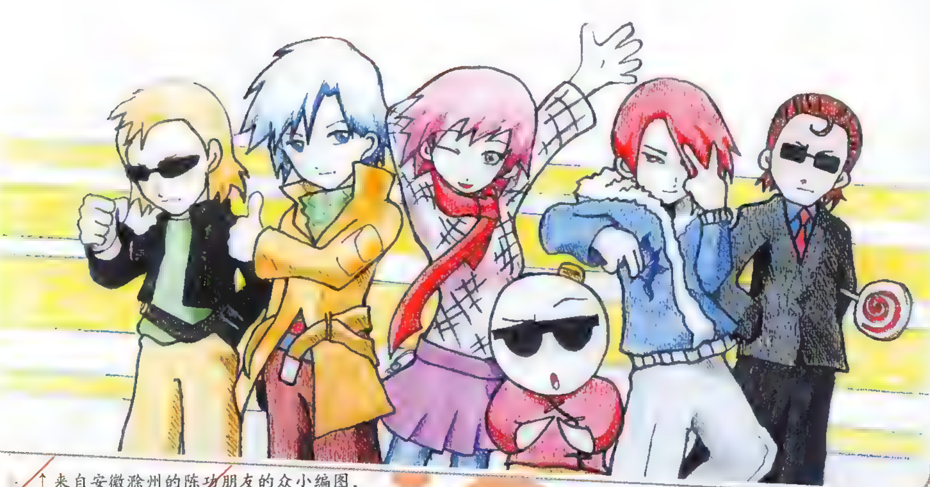
这就是我与《PG》还有梁明昊的故事，希望他的GBP以及他的心情能带给更多"掌机迷"以欢乐！抽奖，也是《PG》给"机迷"的一种机会，让更多的人玩得到掌机！玩得好掌机！这是《PG》的目标吧！

枫： 记得刊登胡读者来信那期还是小枫第一次主持PG BAR，一晃五期就这么过去了，PG BAR变成熟了，越来越多的读者也开始接受和喜欢上了PG BAR和小枫。但作为我来说仍然无法忘记第一次翻开胡读者寄开贺卡时的心情。

在49期时，上海的梁明昊读者无论如何也要小枫在杂志中登出地址，他要将心爱的GBP送给胡晏铭同学。那份同是游戏人之间无法言语的共鸣与情感深深的打动了小枫。可以说在这过去的两个多月的时间里，小枫一直在等待着胡读者的消息，每期都会仔细地查看读者的来信，生怕有遗漏。与众多关心他们的读者一样，小枫也很想了解关于你们与《PG》之间后面的故事。现在，故事终于被画上了圆满的句号，也算是了却了一件心事。希望大家都能够像胡读者与梁读者所说的那样，做一个幸福"掌机迷"……

另外想对每个正处在高三、初三冲刺阶段的读者朋友们说，希望你们能够努力的跨越过这道人生最重要的关卡之一。小枫会在这里陪伴你们一直到最终胜利的时刻。让我们一起去品尝那努力付出后所取得的甜蜜与喜悦！





↑来自安徽滁州的陈功朋友的众小编图，希望还能收到你更精彩的作品。



Q 《苍月的十字架》中，在洋子那里释放魂有什么用？

（浙江省宁波市，杨中辉）

在洋子那里释放魂的作用是调节魂的等级，《苍月》中有些魂升级后不但攻击力发生变化，自身形态和攻击方式也会发生变化。就拿吸尘器这个魂来举例，2级和3级无论是攻击判定还是形态上都差别很大，3级的攻击判定太低，不如2级的好用，如果你是3级的吸尘器，就要到洋子那里放一个魂，才可以使用2级的。

（翔武）

Q GBA《指环王 王者归来》中的隐藏人物咕噜，号称与杀敌数有关，具体是多少？是要求一个人达到还是所有人？隐藏地图开启的艺术品在哪里？我最多找到了5个。

（沈建洋）

Simbelmyne：在埃尔文路线的（Dunharrow River Crossing）这关中，在开始会有个人和你对话，然后在这关右下方的神祠下方可以捡到。

Feather of Gwaihir：刚多夫路线中，Pelennor Fields Fork这关中，点燃右边的烽火台以后回到Pelennor Fields Fork，左下角最末端会取得羽毛。

Deagol's Skull：弗罗多路线，在到达火山之间slopers of Mt Doom中，这关一开始画面会提示山顶上有个拿旗子的敌人，打倒他后来到右下角，在咕噜身后的箱子里可以得到。特别注意梯子上的木桶不要打，打碎就上不去了。

There and Back Again：在阿拉贡等人的共通路线中，某关（就是地图右边有一大片水，可以下去的那关），上方的林子里有个女子会要你把他的兄弟带到她身边。到地图的右边找到他兄弟，带到她身边后向下走。左下角的树下出现另一个女子，打倒她身边的敌人，她就会帮你开启地图左边房子的门，然后穿过房子到右边的区域打碎某个木桶可以得到。

Galadriel's Lock：阿拉贡等人共通路线，倒数第三关。该关有一个可以进去的瀑布。到右下角树林里有一群蝴蝶围着一棵数，赶走蝴蝶。然后到右上角又会发现这群蝴蝶。同时可以得到这个古怪的“锁”。

Saruman's Palantir：刚多尔夫路线，和萨茹曼决斗的那一关，在左上角的箱子里可获得。

Witch King's Crown：埃尔文路线，最后一关（Witch King）。打倒戒灵后，在她快断气的叔叔的身边就可以发现。

Shelob's Stinger：在弗罗多路线中，弗罗多被蜘蛛精抓住的那关（Cirith Ungol Ambush）SAM接替弗罗多打倒巨蜘蛛后，然后在左下角可以得到。

咕噜出现条件：将全部4个奖励地图完成。在奖励地图模式下建立新记录，就可以选用咕噜。

（NW旅团 Tsubasa）

Q 1、IDS烧录一套东西的价格多少合理？用GBALINK时要不要引导？要不要外插东西？

2、IDS刷机有必要把PASSME2买进吗？还是要BOSS刷，如果让BOSS刷一次，大概多少钱

（上海浦东，艾尔）

1、以性价比较高的SC-SD卡来说，IDS+512M的SD卡烧录的价格大概在1600-1700元左右，CF卡的会略便宜一些，选择容量小的SD卡也会便宜一些，这个就看个人需要了。如果没刷机就必须要插引导。

2、不用购入，让BOSS帮你刷了就行，刷机价格一般在20-50元左右。有的是在店里买机后免费刷，当然，也有更贵的，那种价格就不合适了。

（ACEKER）

Q 我用火线128M烧录卡烧了《新我们的太阳逆袭的萨巴塔》，但不知SUN槽的地址，无法提升SUN槽。由于SUN槽一格都没有，到净化的时候就卡住了。请问有什么解决方法或SUN槽的地址时什么？

（江苏南京市，陈欢）

破解版的《我们的太阳》系列一般都是用L键加方向键调整SUN槽，因为《新我们的太阳》出来后，有两个不同的破解版，一个用L加方向键调，另一个用R加方向键调，s所以目前不能判断您烧的是哪个，不过都试试为好。

（ACEKER）

Q 《光明之魂2》有没有非金手密码，能否全部提供？

（云南省昆明市，吴炳壕）

非金手指的话，就只有几个靠输入特殊名字而得到道具或提升名字的秘技了。

初始能力提升

ニンキー：STR+5

でんげき：INT+5　雷RES+30

サオヘン：光RES+30

ヨッシー：DEX+5

イヨク：炎RES+30

初始附带物品

ゲノムズ：ゲノムズリング（ATK+5、会心一击4、雷RES+20）

ニンドリ：ドリームハット（移动速度+20、SP恢复速度+1）

ブイジャン：VJリング（STR+3、DEX+3、VIT+3）

VJxSS：パワーグローブ（STR+4、攻击速度+2）

（翔武）

Q 《恶魔城 晓月圆舞曲》在迷幻宫中有一只拿着手表的兔子，你一靠近，就用他那块表把你送到你进入前的地方，怎么通过？

要到地下宫殿获得专门对付他这一招的魔导器，得到后在去他那里，表就没用了。

Q 我玩《铸剑3》时，不能记录，请问这是什么问题，我用烧录玩的。

（广西桂林，罗佳）

《铸剑3》的ROM要打SRAM补丁，可以用GBATA打SRAM补丁，或者下载已打过补丁的ROM，然后就可以存档了。

（ACEKER）

Q 《恶魔城 苍月的十字架》中，29号魂和32号魂是什么，如何获得？BOSS RUSH的奖品有什么？

29号是雪男，在游戏刚开始的地方出现，就是后面徘徊的人影。要用骷髅服务生的魂能力引他出来。在钟楼BOSS房间和存储点之间的地方，背景有个空中飞着的人，用曼佗罗草的魂将他吼死即可。BOSS RUSH的奖品有火箭助推式榴弹发射器、双截棍、死神袍、还有灌满铁砂的玩具小熊。

（翔武）

Q 是不是NDS每次玩的时候都要用张正版卡当引导卡啊？

因为之前的一些烧录程序不成熟，所以有的要用正版当引导，现在基本都用不上了。不过，如果是刷过的机器，玩部分游戏休眠时会闪烁+暴鸣，插个正版可解决此问题。

（ACEKER）

Q 1、GBALINK 512M烧录卡最多可以烧录几个NDS游戏？

2、SC-SD卡烧录的游戏可能会出现哪些问题？

3、用IDS玩GBALINK和SC-SD时要刷机吗？刷机后可以恢复到刷机前的状态吗？

（江苏省苏州市，魏日伟）

1、GBALINK 512M带有压缩功能，首先要看游戏的容量大小，再看压缩到卡里的大小，不知道游戏大小的话不能判断能烧几个游戏。

2、SC-SD卡对极少游戏还存在不支持的现象，比如《终极蜘蛛侠》，经常更新内核和转换程序即可。软硬件引起的问题几乎没有。

3、如果不插引导就需要刷，IDS刷机后会变成NDS，不能回到刷机前的状态了。

（ACEKER）

Q 请问刷机是不是有两种，我们这里普通的30元搞定，但BOSS说还有一种刷机，可以不会变成砖头。这一种刷机要200元。这两种有什么区别吗？

（上海市平型关路，陈云）

刷机是有两种，一种是刷机后进入NDS系统时带健康公告的，另一种是不带健康公告的，但这两种刷哪一种也不会刷成砖头。刷机30元属于正常价格，但200元就是骗人的了，别上BOSS的当。

（KKND）

Q 《火影最强忍者大集结》中有哪些人物可以使用，有没有隐藏人物，玩到后面有没有招数可以学，有哪些？

（浙江省绍兴，王佳伟）

可以使用鸣人、佐助和卡卡西这3人，卡卡西是隐藏人物。每个人物到后面都有个隐藏的招式可以学，鸣人的是九尾のチャクラ，佐助的是狮子连弹，卡卡西的是雷切。

（KKND）

包打听

问 最近在玩《游戏王》，全剧情都完成了，商店卖的卡全有了，可卡片收集率才98%.9，还有什么没收集？另外两张神卡要怎么拿（在游戏和马力古手上的）？

福建省龙岩市 吴俊烨

问 玩《lost in blue》时，在哪个洞穴上的那个平台怎么上去？还有用箭打猎时，只打得到鸡（肉）、羽毛吗？大的动物一箭都射不死啊！用捕兽器（大）要等多久才打得到猎物？

成都市树德中学 郑蔚

本人已经初二，正是学习紧的时候，刚入手的GBM基本已经暂时下岗，只有周六日才能临时上岗，不过这才体现了掌机的真正意义，它永远只是一种娱乐，而不是生活的全部。（骆仕锟）男，15岁，吉林省吉林市丰满区华山路1号楼3-5-31，132011

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜现在全面征稿，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

马里奥赛车DS 1-1记录

挑战者:杨凯

最新纪录

《马里奥赛车DS》刚发售就受到了良好的评价，本作画面精美，手感也不错，这次带来了1-1的赛道记录。

成绩如下：全程1：21：997，单圈27：067，三圈时间分别为27：340、27：067、27：590，本关是完全强调漂移加速的重要性，几乎全程都需要利用漂移来加速，是极具技术性的一关。

流程：开始后起爆加速，这个不用说了把?显示2秒的时间开始启动，冲刺后立刻向左拐漂移加速，调整方向贴近草地，连续向左漂移加速后，有一条很长的直线跑道，此时最佳状态应该是稍微贴近左墙，然后向右漂移加速，这个地方是重点，如果在过弯后离左墙比较远，就向左拐一下，再向右漂移加速，这样是为了防止向右漂移后撞在右墙上，如果太贴近左墙，就稍微把车调整后向左再次漂移，在直线跑道上以“S”形的路径漂移加速，加速7次左右，进入右弯，连续向贴草地向右漂移加速，临近下一个直线跑道前向左漂移加速，注意别撞墙了，连续的“S”形路线后进入下一圈。

本关利用蘑菇加速的地方太少，在直线上加速更是废柴，所以笔者选择了只有一个蘑菇的耀西的第一辆车，在第二圈第一个大弯处冲进草地，爆蘑菇，在加速结束前冲进直线，由于第三圈在结束之前的加速没有爆出来，所以稍微慢了一点点。

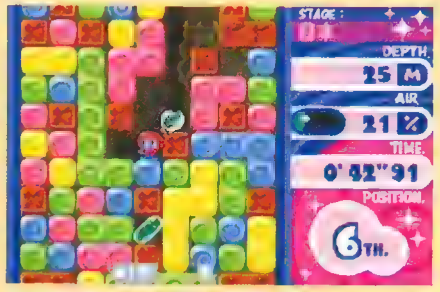


马里奥赛车DS的赛道都很经典，笔者只是开了个头，剩下的还希望大家共同努力。

《钻地小子A》高分记录

挑战者:周集成

最新纪录



这次我给大家带来的是《GBA钻地小子A》中的钻地小子任务“日本”的纪录，分数是615995。

下面谈一下过程，首先要明确目标做到以下几点：1、不死一条命（这个是对于掌机玩家的挑战，虽然只有短短的500米，要做到不失误可能要尝试很多次，对于模拟器玩 家那是简单的不能再简单了，每一百米记录就可以了，不过也违背了本质）。2、吃满所有氧气罐。3、急速下降。

分数的获得由来：基本分20万左右，4条命12万分（虽然可以选择10条命，可是只有在3条命时成绩才可以上纪录，4条命是原来三条加10万分时候奖励的一条），时间几万分，吃全部氧气罐的奖励5万分，以及优秀选手20万分。

简单思路，首先选择人物，我是选择的机器人，因为能抵一次伤害，虽然最后破纪录的时候没有用上，时间上反而浪费了一点，但比较保险。如果熟练了就可以选择主角的爸爸或者哥哥，来增加速度。玩的时候下降要选择地点，要上面有支撑的，否则天上掉下来个就要重来了。在只有双色的砖块中要站在高处，尽量等待它自动消完再下去，否则为了点速度分你会得不偿失的。再者氧气罐要是被箱子包围的话，要破釜沉舟，直接击破箱子再拿氧气罐，



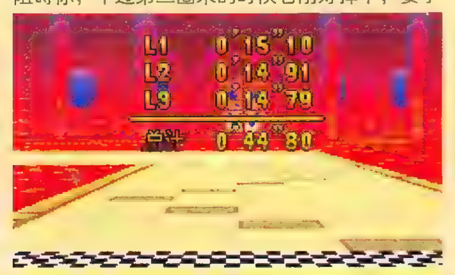
因为为的并不是那20%的氧气，而是分数，以及最后的奖励分。氧气罐很多，而且不会每个都在恶劣的地方，所以我们不用担心氧气不够，多关心下头上吧。另外水泥块最好在沿途钻掉，因为它掉下来是不会和别的砖块接连的，要是在头上是必死的。钻的时候除了手快，眼睛也要快，要观察地形，哪怕头上都是不接连的，也要利用掉落差来回避。多做的只是锻炼了。最后运气也很重要的一部分，这是个比较看RP的游戏。比如钻出个地底人可以加765分，你要是运气好多钻几个，再加上一路无阻，那最高分就是你的。我的分数可能不是最高，但该拿的大头已经拿了。也希望大家多多交流，让GBA最后的光辉仍然照耀着。

《马里奥赛车A》挑战心得 个人纪录

挑战者:赵江[illegible]

俺看了很多期的《掌机迷》封神榜，心中也十分羡慕啊！所以这次带来了自己最喜欢的GBA游戏《马车》的最速记录，希望能在封神榜上容有一席之地。下面是我带来的挑战记录和详细讲解：

1-4 库帕宫殿1：我的记录是44秒80，单圈三蘑菇13秒76，用的是蘑菇仔，我个人认为这是库帕宫殿中最简单一条，无捷径可走，主要的一点就是紧贴内道走，不过不能碰壁，在转直角弯的时候用漂移，时间要掌握好，还有一点很重要，就是第一二圈的那块石头如果是开得好不会阻碍你，不过第三圈来的时候它刚好掉下，要小



心的从内道漂过去。

4-4 库帕宫殿3：路程比较长，一定要小心不要碰壁！具体的开法和库帕宫殿1一样，就是在抄捷径的时候前面的沟一定要跳过去！在倒数第二个的时候踩一下，弹起后再踩一下，跳起后向左转，控制好跳过后不要减速，落地后瞬间放蘑菇OK。我的记录是1分13秒01，单圈三蘑菇23秒25。



3-3 库帕海滩1：一句话，转小圈就行！我的纪录是20秒91，单圈一蘑菇2秒83。

个人心得：《马里奥赛车》是一个很另类的赛车游戏，研究价值很高，个人还喜欢倒着开，趣味更佳，有兴趣的玩家在开累了的情况下可以试着尝试一下，体会一下更另类的感觉。还有如吃完所有金币开出三星，附加赛道各个等级全三星等。游戏要不断研究，互相切磋才更有意思！

高三上学期也要开学了，再也没有可能为我所钟爱的游戏付出时间与精力。这次不管能否封神，也算是一种游戏情怀的表达。这如同我青春的逝去一样，是我的最大速度；如同我生命的逝去一样，无法找回。中学时代对游戏的执著追求到此也该告一段落。等到俺全力冲过这剩下的一百多天以后再投身于游戏，也希望所有玩家都能真心面对自己所喜欢的游戏。

最后问一下碧奇赛道是如何开出来48秒76，经过我不懈的努力才开出49秒61,希望高手指教。



快乐我要野球拳

哆啦A梦的掌上梦

雪人：貌似这又是某个品牌的广告语吧？我记得原句是“果冻我要喜X郎”……
绫小路：其实亲亲的橘子果肉口味的也还是不错的，就是包装比较难拆些。
雪人：-_-# 我们今天的话题不是为了吃吧？好好的你扯野球拳做什么？
绫小路：还不是为了投你所好么！前几天看你抱着PSP玩野球拳几近痴迷状态，所以我觉得有必要把这种老少咸宜的游戏向广大读者推广一下。
雪人：……那是十八禁游戏好不好？！
绫小路：是你主动坦白了你的业余生活的，我可什么都没说……
雪人：-_-# 这个混蛋！

对于大多数人来说，这无疑是一个困扰了许久的疑难杂症，其纠缠难搞程度绝不亚于街头电线杆上贴着的“专治牛皮癣”以及隔壁张大伯的秃顶脱发。明明就已经叫“机器猫”叫习惯了十几年，就算中间有外来户办移民手续也叫了许多年的“小叮当”，但真轮到“官方定名”出现在我们面前的时候，还是有种“我叫王小明可是我父亲居然姓张”的奇怪感觉。类似的情况还比如“高达”变“敢达”——即使是比“钢弹”好听上一些，可毕竟单从气势上就矮了一大截。

于是当“哆啦A梦”的正式名称在人们的眼前和耳边轰炸的时候，首先出现的便是这样的对话：

“昨天晚上睡觉做梦了么？”

“哆啦！A梦！”

鉴于十八禁影片一贯被称做“A片”，由此我们可以得知，藤子不二雄和藤子F不二雄这两个人的脑子里总是存在着一些不为人知的私密念头……

好吧，就算永远也无法分清谁是藤子不二雄谁是藤子F不二雄，但至少我们还分得清竹蜻蜓和



家用洗衣机涡轮的区别，所以无论是小叮当还是机器猫，它所代表的，是一个时代的梦想和欢乐。

长相平凡、运动超烂、成绩倒数的小学男生野比（其他的版本还包括康夫、大雄等等），由于连名字也过于平凡，所以原本就做好见不到帅哥男主角的女性读者们，还是在见到了这个戴着大眼镜，穿着毫无品位的短裤整天笑得傻呵呵的家伙时，狠狠地倒抽了一口冷气："啊啊，有这样的男主角，这将是一部恐怖漫画吗？"然而这个恐怖故事在男主角登场之后被告知，所有的一切梦魇才只是刚刚开了个头而已。

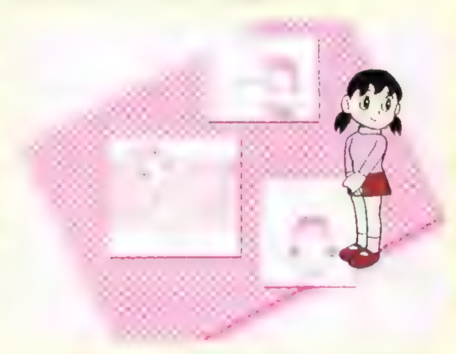
在一个月黑风高的夜里，野比因为做功课太累而伏在桌上睡着了，在一切趋于平和安谧的时候，书桌的抽屉悄无声息地被推开了——一个黑影静静地从抽屉里爬了出来，嘴角露出了狰狞的笑……是的，你没有看错，这正是机器猫与野比的第一次邂逅。（雪人：那你为什么要用写恐怖故事的叙述方式来描写这个场景？？）

之后的情节可谓急转直下一泻千里：机器猫从未来的2046年赶来（请问梁朝伟先生还安好么？），与野比在朝夕相处中产生了牢不可催的同志友谊，虽然一直以来机器猫都在帮助野比追求他的心头所爱，但那种内心绞痛的微妙感情却是瞒不了人的，终于到了机器猫要回2046年的那一天，直到失去才知拥有可贵的野比终于发现了自己心底真实的感情，陷入了对机器猫离去后的无限悲伤中——奇迹发生了，原本再也无法见到的机器猫，竟然又从未来赶了回来，小别胜新婚的两人惊喜地抱在一起，从此两人过着快乐幸福的生活……（雪人：—_—# 这分明是三流言情小说的剧情好不好？！）

即使表述上可能存在一定的问题（雪人：—_—# 明明就是存在着极大的问题！！），不过这部整整陪伴了好几代人一起成长的漫画，留给人们的是无穷无尽的欢乐，和曾经有过的无数梦想。是的，所有的欢乐源泉，就在于哆啦A梦的那个神奇口袋里。宛如潘多拉打开了魔匣就带给世间以灾难一般，哆啦A梦拉开口袋就能拿出许多增添情趣的用品（雪人：怎么感觉到一种奇怪的气息……），而那些现在看来都仍然觉得不可思议的道具，曾长久地充斥在我们的梦中。

从竹蜻蜓到任意门，从时光穿梭机到放大缩小灯，这个身高八尺腰围也是八尺的机器猫（无条件想到了陈近南…），有着爱吃铜锣烧的饮食习惯（机器也需要食物提供能源？），和惧怕老鼠的奇怪个性（真是相当的悲哀…），当然，除了老鼠之外的另外一个天敌是野比的妈妈，这是后话，先按下不表。

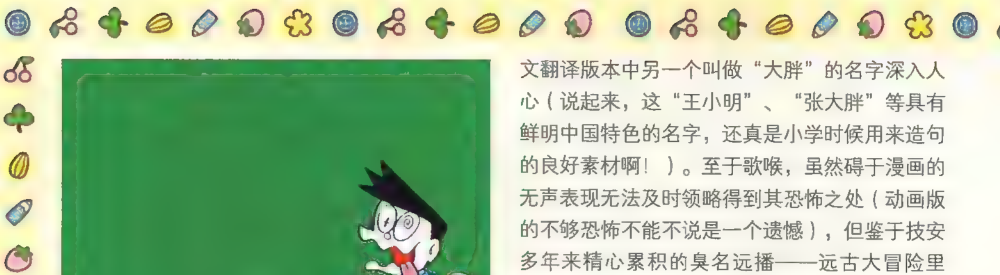
自从宜静登场的那天起，当年纯真的男生们就被统一贯彻下了不二雄式的审美品位：花格短裙、蟹钳小辫、成绩优秀、鹅蛋眼睛，这便是"漂亮女生"应当具备的四大要素。比较奇怪的是，即使是寒冬将至，宜静也总是穿着短裙出门溜达，匪夷所思地让一天冷就恨不得裹着电热毯和随身电源出门的绫小路疑惑着日本小学生的耐寒程度。事实证明，就算是哆啦A梦这种满是童趣的漫画作品，也依然存在着邪恶的创作理念。每三集一次的裙子被吹起，每五集一次的宜静洗澡，都是当年精神文明建设得不完善的男生们，赖以慰藉和幻想的珍贵片段。现在再回头来看，在手边垂手可得的十八禁无码动画面前，那所谓的"小静又洗澡啦"（咦？为什么我要说又？）其实与一块洗衣板被竖起来冲刷没什么区别（雪人：有想打人的冲动了……），不过物以稀为贵，能在小学馆的漫画里大胆地挑战全裸尺度，这不二雄组合还真不是一般的有胆量。



宜静是野比的梦想，她代表着一种绝对意义上的完美，也是一个时代"美"的象征，从这个角度来看，她就是女神。虽然这"花格短裙、蟹钳小辫、成绩优秀、鹅蛋眼睛"的女神，的确是有些古怪。

小强……没错就是那个比暴牙珍还需要"还我漂漂拳"整容的小子，由于中文翻译版漫画存在的译名混乱，印象中对他最难忘的名字还是只有"小强"这个日后被周星弛发扬广大的名字。

对读者来说，小强（又译作"阿福"、"牙擦仔"）的形象无疑就是工作单位或者学校班级里的墙头草，风吹两边倒，风不吹它自己倒贴着倒。家中招人嫉妒地有钱（从金库里取出厚厚一叠钞票当零花钱的一幕此生都难以忘怀！），无聊的时候就去把动物园买回来养猛兽在花园里，



太闲的时候就把秋叶原最新款的游戏机抱回家当摆设（排三天两夜队去买FF12的辛酸是这些有钱人一辈子都无法体会到的！）。屈服于强势，又喜欢乘机欺负弱小，对宜静有着小不正经的幻想对野比更是不友善到了极点。不过在长篇冒险中还是显示出了对朋友的关心，原始社会的情节里身穿火辣皮装显示出来的好身材，曾一度惹得当年的同人女萌芽们兴奋不已——还好当年才只是萌芽，还没有发展成为今天星星之火可以把绫小路所在小区烧得片瓦不留的状况。

一直佯装为品学兼优的好学生，有着身份疑似某公司经理的有钱父亲，和永远以高贵气质为荣的母亲，小强本人更是遗传了来自父母的自恋“优良基因”，照镜子三十分钟然后满足地叹出一个“美这个字，就像是为我而造”的强悍语句，真是震惊四座，值得永世传诵。

屈服于技安的淫威（这是那个年代所能想到的最恶毒的修饰词汇），始终与他狼狈为奸，天生一副古怪的嘴脸（你见过有人类可以斜四十五度角把嘴往上扬的么？），仗着自己一副好身材好成为继野比之后在漫画中出现裸体次数最多的角色（技安的身材应该不会有人想看吧？），总垂涎于哆啦A梦拿出来的新奇道具，却又小气的不愿意用贿赂的手法将它骗到手，从同人女的角度来说，小强与野比的关系是典型的情敌，却又有着因为一起放羊而惺惺相惜的牛仔式感情潜能。（雪人：–_–b 你是不是最近受《断背山》影响太深了？！）

从某种意义上来说，连哆啦A梦都不放过，同人女的潜力真是不可估量。

技安的出现，宣告着金刚早在二十年前就已经放弃帝国大厦而改攻陷东京铁塔了。一直以来对他的深刻印象无非是两个：体形与歌喉。也正是因为那足以媲美雪人的完美体形（雪人：我怎么听都不觉得这是句赞美的话……），才导致中文翻译版本中另一个叫做“大胖”的名字深入人心（说起来，这“王小明”、“张大胖”等具有鲜明中国特色的名字，还真是小学时候用来造句的良好素材啊！）。至于歌喉，虽然碍于漫画的无声表现无法及时领略得到其恐怖之处（动画版的不够恐怖不能不说是一个遗憾），但鉴于技安多年来精心累积的臭名远播——远古大冒险里可以用歌声震动巨石和吓退敌兵，莫非其实他原本真的应该姓“张”的么——在其退隐之后必然可以凭借撰写回忆录赚取养老费——《艺技回忆录》便充分地记录了这个男人平凡到不能再平凡的一生……（雪人：禽兽，连《艺伎回忆录》都不放过！）



真正可怕的，倒并非技安本身，其妹技兰（也译作玉枝、胖妹……国内的翻译大人们啊！OTL）作为第一女配角兼职女主角候补出现在读者面前的时候，被那璀璨得无法忽视的光芒刺瞎双眼的男性读者不在少数。这种模式颇类似于玩多线路多结局的RPG游戏——倘若万事大吉一切顺利的话，乘坐时光穿梭机来到未来的野比，将看到的是与宜静幸福美满的婚后生活（附加隐藏结局为基因突变生下了一个顽劣不堪的儿子……）；但如果平时不对女主角多献殷勤积极培养好感度的话，这BAD ENDING的情形就是做生意破产、家中遭遇大火，与技兰结婚，新年给孙子的红包只有10日元……无限凄凉。（还记得小时候妈妈哄儿子睡觉的常用专业术语就是：再不听话睡觉，就让你以后娶技兰做老婆！）由此证明了古人所说的“少时不努力，老大徒伤悲”是多么的具有高瞻远瞩的预见性啊。

话虽如此，人不可貌相也正是说的技兰本身。虽然天生一副“说我不是技安的妹妹你相信吗”的欠揍模样，但与哥哥暴戾的个性不同的是，技兰相当有正义感，但也时常流露出温柔的少女个性，人缘比哥哥要好很多，更有着哥哥无法媲美的才

华，其漫画作品更曾获得过专业的漫画奖——撇除外貌因素不谈的话，技兰倒很符合中国人传统观念里的“进得厨房，入得厅堂”的选老婆眼光。“啊啊啊……人家不要亲手毁掉自己的终生幸福了啦！”“没关系，反正关上灯都是一样的……”“…………”（雪人：怎么有股很异样的气息？）

同样是妹妹，哆啦A梦的妹妹就受到了截然不同的礼遇（这年头，不仅有人权歧视，还有猫权不平等待遇…）。印象中已经以“小叮铃”的名字扎根生长的女性机器猫，绝非哥哥那样少了耳朵连雷达也失灵的残次品（宜家残次品大减价啦！半价出售，不退不换！）。不仅外表可爱（没看出来…），身材标准（还是没看出来…），气质高雅（更没看出来了…），在机器猫界是数一数二的大美猫（写这个词感觉好别扭）。为了不时给予迷糊的哥哥以帮助，时常在哥哥需要定期去4S店保养维修的时候（雪人：你以为这是汽车的售后维修中心么？！），接班过来客串两天。与哆啦A梦口袋里满是厨房用品不同，小叮铃的道具种类繁多且经久耐用（同是一个妈生的，这差别咋就那么大捏？）。同样爱吃点心，但没有哆啦A梦那种见到老鼠就恐慌得要用原子弹同归于尽的懦夫个性，更有着比小叽强上千百倍的家庭实用性——如此完美得要成为新世纪女性典范的小叮铃，才是真正应该被划为“年度最值得娶回家做老婆”排行榜的NO.1！“这样的话，我想知道小叮铃的开关在哪里？”“……下流！”（雪人：你小子又联想到什么不好的东西了？！）

从石器时代到未来时空，从次元空间到外星世界，一个又一个在数十年前看来不可思议的幻想，时至今日也依然美妙得无与伦比。虽然不知道那些从异次元口袋中取出的神奇道具，究竟要到哪一天才会变为现实，但多谢了不二雄这对漫画界的巨匠，因为有了他们，我们的童年和我们后代的童年才会一直精彩可期，充满希望。

作为史上最长寿的猫（能活这么多年也真是奇迹），《哆啦A梦》在动漫界的地位决非死神火影之流可以随便取代的。然而这样一个老少咸宜的作品，在掌机游戏领域所推出的作品却一直不多。

早些年的时候曾登陆过GBA的一款同名游戏《哆啦A梦》，是由Konami的合作伙伴Mobile 21制作，属于一款带有动作成分的RPG，由于机能的限制，所有出场角色均以Q版形象登场，但为了增加游戏的乐趣，四人同伴的协力模式还是获得了不少玩家的好评。

为了配合06年在日本上映的最新剧场版电影《哆啦A梦：大雄的恐龙2006》，由SEGA在DS平台上推出的同名游戏，也已经同步在3月2日上市，售价则是5040日元。

电影版的《哆啦A梦》于3月4日开始播放，而比电影早两天登场的游戏，故事则跟原著有点不同，电影是以白垩纪为舞台，《哆啦A梦：大雄的恐龙2006 DS》却是把背景拉到侏罗纪，并有原创的人物出现；战斗系统则是利用不同的卡片使用技能、道具等，同时还可以利用《哆啦A梦》等角色卡片与恐龙卡片合体，强化攻击威力。

在游戏模式方面有一人游玩的故事模式，以及可利用DS联机进行游戏的联机模式，并能跟朋友交换卡片；另外密码模式则是透过刊载在杂志上的密码，让玩家输入密码后就能做一些不太一样的事情。

《大雄的恐龙2006》是《哆啦A梦》首部剧场版的重新制作版，也是为了纪念这部不朽名作在更换了全新声优后重新复苏了活力。因此首次登陆NDS的同名游戏，更是SEGA相当重视的超级作品。而且为了回馈玩家，游戏公司还特别推出了“哆啦A梦限定版NDS”主机给购买游戏的玩家抽取获得，十分珍贵！

无论是老人还是孩童，撇开小静洗澡这种在孩子看来“呀！好害羞！”的画面，《哆啦A梦》自始至终宣扬的主题都是积极明朗、健康向上的。而那种不同于暴力色情所带来的纯天然快乐，更是长久以来滋润心灵的良药。

闲下来的时候不妨玩一玩野球拳吧，即使知道那只胖乎乎的猫永远也只能出“锤”，但为了找回久违的纯真记忆，就算欺骗自己出出剪刀又如何呢？

当夜阑人静落定尘埃，快乐就是这么简单！





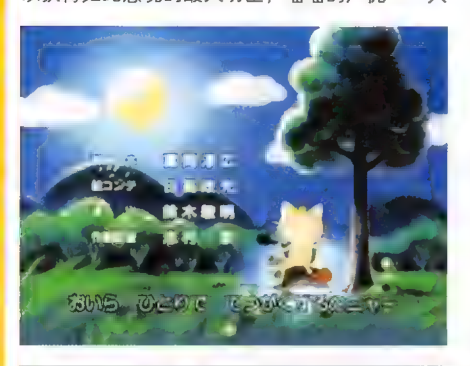
口袋音乐 喵喵之歌，满月之曲

每当望着天空中高高悬挂的满月，你会想到什么？嫦娥？玉兔？狼人？相信每个人都会有不同的答案。但是，当我看着如此圆的满月，耳边却响起了《喵喵之歌》的旋律。仿佛在那个圆圆的月亮上，喵喵正在弹着吉他，愉快的唱歌。

《喵喵之歌》，是口袋妖怪歌曲中最特别的一首，源自于第2部ED，是由户田昭吾作词，**たなかひろかず**作曲，犬山犬子演唱。

全曲开始时候先是一阵虫鸣，把人带入了一个夏季夜晚，一阵清脆的打击乐伴随着电子钢琴的节奏，仿佛是池水起了波澜，点点滴滴。喵喵那独特的声音开始了他对满月的独白，“蓝色寂静的夜晚，我一个人思考哲学，虫儿在草丛中打滚、鸣叫，叫得很可口的样子。今夜，我不会吃你们的，月亮那么的圆啊，那么圆，那么的，比世界上任何东西都要圆。”整首歌曲，在喵喵的轻声低喃中，吉他声与电子钢琴完美地结合在了一起，给人以极其恬静，安详的感觉。鼓声、打击声，带人进入一个真实的夏季夜晚，声音循序渐进，缓缓而来。听来是多么的清爽、舒适。即使在炎热的时候，当听到这首歌时，都会给人一股清风，使人的心迅速静下来，以聆听享受。

谈完了歌曲本身，咱们再来谈谈让这首歌可以获得如此意境的最大功臣，喵喵的声优——犬





山犬子小姐吧。

犬山犬子(Inuyama Inuko)，12月16日出生在东京都，血型O，爱好・特长：录像编辑、保龄球、**ビリヤ-ド**。以口袋妖怪的喵喵而一举成名。凭借自己独特的声线及努力认真的工作态度，获得了业界的一致好评。成为了口袋妖怪的专用声优，从石英联盟篇一直到现在的新生代，犬山犬子一直为火箭队里的会说话的喵喵配音，与林原惠、三木真一郎一起，为大家带来了欢乐。观看犬山犬子的履历，几乎她所从事的声优工作全是跟口袋有关的，口袋的OVA、口袋的广告、口袋的动画、口袋的剧场、口袋的音乐……可以说犬山犬子是靠口袋成名，被口袋捧红的声优。也难怪她自己说：“希望一辈子为喵喵配音。”

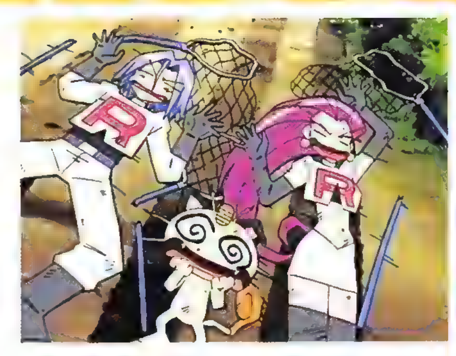
当然啦，犬山犬子也有给其他的动画配音哦！最有名的应该就是武井宏之的人气动画《通灵王》里的小山田万太了。一样的声线，让人刚一听就知道，“啊！这个不是喵喵的声音嘛！”小山田万太，作为主人公麻仓叶的第一个人类朋友，在整部作品里也是个很重要的角色。在大牌声优云集的《通灵王》里，林原惠、子安武人、小西克幸、朴璐美等人物里，犬山犬子凭借自己的努力，使自己并没有迷失在里面。给人以很深刻的印象。而每集最后的下期预告，又是她来负责的。几乎每集都会听到她的声音，那独特的声

游戏只是过眼云烟，游戏只是你生活中的调味品，如果你放的太多，那么生活的味道就会变的很糟糕。（朱星忱）
男，17岁，江苏常州市勤业新村47幢甲单元101室，213016

线，让人难忘。

听过犬山犬子电台节目的朋友可能知道，其实她本人的声音是很好听的，朗诵的水平极高，并不是一般她配音时候的那种搞怪的声音，声线低沉又富有磁性。听她的电台节目，是一种享受，因为她会用自己的心去诠释这个节目，带你进入该节目所应有的意境，这个是必须有相当的艺术功底的人才可以做到的。而她——犬山犬子恰恰做到了，而且做得很好。

《喵喵之歌》，确实是一首极其好听的歌曲，当自己心情烦躁不安的时候，听一听，可以缓解你的心理压力。考生们，在你们休息的时候，建议你们听听哦，很缓解疲劳地。每天晚上睡前听听，也可以让你更快的入睡哦！毕竟给你一个安详宁静的环境，有助于你更快的休息吧。那么，今天你听了没有？喵喵之歌，满月之曲。



PS：手机铃声里，也有《喵喵之歌》的下载哦，特别好听的，强烈推荐大家去下，当自己手机响起时，是《喵喵之歌》，是件多么幸福的事情啊。

文/恐山アンナ

口袋妖怪周边小概述(上)

据调查，仅被Pokemon公司认可的周边已多达1亿种以上，对于任何一种卡通形象来说，这都是一个极具挑战性的数字。下面就笔者在购买这些周边时的经历向大家介绍一下。

一、卡片

我最初了解PM是就是通过卡片的。当时口袋妖怪在中国才刚刚兴起，学校门口的地摊上随处可见的便是一毛钱一张的口袋妖怪卡，中间是PM的样子，左上角与右上角分别是攻击力和防御力，右侧还有属性相克，背面是什么样子已经不记得了，不过这确确实实是我见到的第一种PM卡片。慢慢地PM卡片种类就越来越多了，总的来说分为两大类，一类是正版（通俗的叫法，其实确切地说应该是“正规发行”的），另一类就是粗制滥造的盗版了。正版的很多来自于吃大大泡泡糖时的赠品，正面还可以闪光（其实是反光），卡片下方还有相关的介绍文字，不尽人意的就是没有攻击值之类的。出于喜爱，笔者当时一共攒了一百多张！盗版的种类就很多了，外观和正版的口袋卡片相似，但质感差。文字都是中文的，背面是深蓝色背景与一只将要开启的精灵球，相信大家都见过吧？最初只有盒装的，一盒大概有40张左右，价格是25元左右（其实其中有很多是能量卡和道具卡）。还有一种1.5元/包的小包装卡，虽然内容一样，但感觉更实惠。唯一郁闷的就是不知道玩法，尽管盒装的里面包含一本小说明书，不过实在是太简略了，以至于大多数人把卡片当洋片玩（洋卡使旧时将卡片反复拍打，使其正反互置的游戏）。笔者由于当时深度迷恋PM，所以还特别的用电脑设计一个棋盘，将卡片作为角色进行冒险，这个稍后再谈。

后来出现的卡片还有两种较为常见的，一种是闪光卡，里面的图片是圆形的，通常将卡置于不同角度就可以显示不同PM或同一只PM的不同姿式，另一种也是圆形的，上面以凹凸不平来突出PM。以上两种都是大大卷赠送的，但只有初始的151种PM。最不常见的是一种小卡，大小如同一块长4cm，宽3cm的橡皮，不过收集意义不大，卡面错误实在太大了，例如将鬼斯写成猫老大……

二、书籍

在笔者这里，书是随着卡片一同诞生的，如果留意的话，很多地方都有卖。

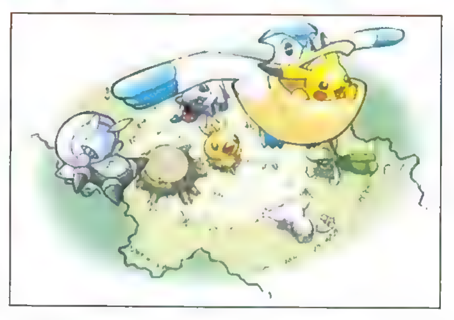
当时风行的迷宫游戏系列书籍就有PM的，名字叫《宠物小精灵大搜索》，火叶版的共有三本，金银版的笔者只见到了一本，宝石版的一本也没见到……迷宫都不是很难，附带要寻找PM也很简单。比较有趣的是书的最后，还有几则四格漫画，看起来别有一番风味。这种《大搜索》还对应一本明信片册，都是吉林美术出版社出版的，价格并不便宜。明信版共有22张，有的是模仿《大搜索》的内容做成的，有的是展开图鉴的样子，非常有纪念珍藏价值，如果你的周围仍然有售的话，建议购买珍藏，而且最好买两本，一本用来送人，另一本收藏。2002年的时候，笔者还意外购到一本专门进行口袋问答的书，大小

如同新华字典，内容很有趣，都是关于PM的问答，例如身高，阴影猜图之类的。

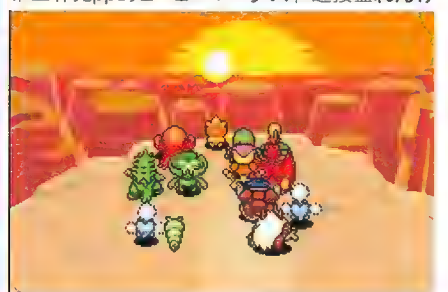
话说回来，在国内，多数人阅读的并不是上述几种图书，而是PM的漫画！说起来PM的漫画种类实在是丰富，光笔者能叫出来的至少有5种！其中最有名的就是日下秀惠的《口袋妖怪·特别篇》了，目前已经出到20集，前7是红绿篇，8到14为金银水晶篇，之后就是宝石篇了。笔者身在西安，只能看速度超慢的吉林美术出版社的译本，该译本在国内应该是唯一（除了盗版），相信国内的PMFans都看这个吧？顺便提一下，笔者在阅读时还发现一个比较有趣的事，那就是：前7本明显与后面的不同，无论是大小还是名称，前7本比较大，名字为《宠物小精灵》，7以后则全部改为《神奇宝贝》了。不知道什么时候才能改成《口袋妖怪》，毕竟英文译过来就是“口袋妖怪”。另外，在网上一直在讨论的就是《特别篇》的绘画者问题，1-9是真斗画的，10以后就是山本·智画的了，网上大多数人认为真斗画的要比山本·智画的好，但真斗为什么不画就不得而知了。言归正传，《特别篇》以战斗为线索，连标题都是“VS”整篇看起来惊心动魄，引人入胜，不一次看完实在是不甘心！漫画目前共详细描述了小智、小茂、小蓝、小黄、金、银、水晶、路比、沙菲雅、小光这9个主要人物，9个主人公各个性格鲜明，符合观众心理。而在情节上，作者埋下了许多伏笔，都与下文一一对应，看过之后令人大呼过瘾！

游戏研究　口袋妖怪救助队1级起步迷宫挑战技巧

众所周知口袋妖怪不可思议迷宫中难度最大的就是那些从等级1开始的极限挑战迷宫了，除了要选择正确的精灵外，身上所携带的道具种类也非常重要。其实，相对于其他不可思议迷宫系列游戏，口袋妖怪救助队的难度并不大，这里我们建议选择梦幻作为闯关精灵，理由就是其初期成长速度较快，又能够学习所有的技能。相对宠物而言，道具的选择更为关键，由于受到最多携带20个道具的限制，更应该精挑细选。这个向大家介绍一套比较优秀的方案，它定能使大家在迷宫冒险中感觉游刃有余：



首先，最关键的是携带技能机器撒气（**やつあたり**）3-4个，由于1级开始的精灵智力从最低的1星开始，因此撒气这个技能的攻击伤害值就是固定的最大值45！别小看了它，在低级精灵攻击力很低的情况下，这个固定伤害足以秒杀大多数的精灵，即便到了迷宫后期，只要将3个撒气用连接盒连接起来，也能搞定各种强大的精灵。与该技能机器配套的道具就是要携带些补充pp的**ピ-ピ-マックス**和连接盒**れんけつばこ**；其次是要带上装备道具回避头巾（**あしらいスカ-フ**），这个道具非同小可，它可以将近身的攻击发弹到你身边的敌人身上，有了它85%以上的攻击都能反弹掉，非常好用；第三就是携带一些投掷道具、复活种子（**ふっかつのタネ**）和束缚面团（**しばりだま**），仅这些就足够了。



万一在半路上挂掉，如果是模拟器那可以SL，如果玩掌机那也不必重来，这里还有个技巧，也就是用救助的办法，具体可以参看《掌机迷》以前的救助介绍，在掌机上求助，然后用模拟器救助，因为用模拟器的好处就是不必重新打一遍到达身亡的那层去拯救（如果是那样绝对累死掉，就谈不上技巧了），而是进入迷宫第一层后直接输入金手指（02004145:63），系统就会默认已经完成任务并脱出迷宫！然后就能够得到拯救密码，连拯救行动都不用，非常方便，如此一来就万无一失了！

文/皮卡秋

口袋战术 炸出一片天空（下）

上期我们大致讲了下爆炸战术的用法，这次我们就来分析下能够爆炸的PM。由于篇幅所限，我们不可能一只只详细分析，仅仅取有代表性的例子，还是希望大家能举一反三。



首先介绍的是盾牌型炸弹，这种炸弹也是最容易使用的。基本打法无外乎利用其高防御力不断换上场来抵挡对手的攻击，体力不足时要么睡觉要么就一炸了之。代表性的PM有佛烈托斯、卡比兽、合金蛇、岩/冰/钢神柱。佛烈托斯可以说是纯粹的盾牌角色，攻击输出能力较低，更主要是靠钉子、剧毒等技巧来发挥作用，所以爆炸时很容易被对方的鬼系尤其是耿鬼挡下。合金蛇的攻击能力（并非指物攻种族值）稍稍强于佛烈托斯，但也算不上理想，基本上和佛烈托斯属于一个类型，只不过没有钉子和高速旋转，而换来了更好的攻防能力和吼叫。它们由于缺乏压制的能力，所以爆炸更多是留于偷袭之用。卡比兽、岩/冰神柱则是集攻防能力于一体，留下爆炸就更是平添了几分霸气，基本上没有任何PM敢轻易换上来挡它们爆炸的。冰神柱的缺点是爆炸威力太低，不过它主要是偏特攻，所以炸死一般挡特攻的PM基本上也差不多够了。卡比兽虽然没有大爆炸，但具有属性加成修正的自爆效果要超过任何PM的大爆炸（卡比的自爆要在口袋竞技场XD中才可习得）。

接下来是强攻型炸弹，这类炸弹数量比较多，也是属于简单易用的那种，基本思路就是拼命攻击，没血了就拼死一炸，如果遇到了良好的爆炸时机那么也切勿放过。这种炸弹的压制能力很强，总体来说是很难防范的，代表性例子有隆隆岩、合金十字、木天狗、椰蛋树、火山骆驼。隆隆岩和合金十字属于纯暴力型的PM（当然合金十字也可以走非强攻路线，但不是本文涉及到的范围），仅靠自身强硬的攻击就让物理盾牌都感到畏惧，常用技巧能很好地打击抵抗爆炸的岩钢鬼系PM（隆隆岩有岩石爆破+地震，合金十字有彗星拳+地震），所以要爆炸的话就更难防范了。木天狗和椰蛋树都可以借助晴天进行快攻，但同时能抵挡他们晴天快攻+爆炸的PM少之又少，要得手是很容易的。并且他们还都有光合作用这样的回复技巧，血少时既可以回血又可以直接去炸，对手又该如何去应付呢？此外，木天狗也可以使用舞剑+大爆炸，这时候爆炸的威力更是无人能挡，配合影球和瓦割，兼顾了打击面。除非对手有意使用会保护、见切、忍耐的PM，不然基本要做好送上一只PM做陪葬的准备了。火山骆驼比较特殊，它的优势是同时具有地面和火属性的强劲技巧，本身攻击力配合岩崩的话，很少有PM能完全防住它（除了完全抵抗这三招的蜻蜓龙），再加上爆炸的话就更为全面了。不过它速度太慢且防御低，不利于发挥技巧的威力，有条件的话最好能接力速度。



最后是控场型炸弹，这类PM的特点是利用本身优异的速度或者是上乘的防御能力的基础，再加上丰富的技巧来控制局面，代表性例子是耿鬼、双弹瓦斯。耿鬼素以技巧丰富而著称，不仅攻击和辅助方式多样，外加殊途同归和大爆炸这两招同归于尽的技巧，简直就是防不胜防。在这里我们没有足够的篇幅来对耿鬼作出一个全面分析，但请记住耿鬼的爆炸是其战术的一枚重要棋子。双弹瓦斯的技巧虽不及耿鬼丰富，但也算是足够用，攻击方面有毒炸弹、大字火、10万伏特来保证打击面，辅助有鬼火、痛平分，足可应付相当一大部分PM，这一切都是瓦斯成功进行大爆炸的基础。和耿鬼不同，瓦斯的大爆炸威力可观，足以炸死大部分非岩钢鬼系PM，完全小看不得。

除了以上这些PM外，还有一些能够爆炸的PM没有介绍到，比如铁甲贝、千针豚等等，并不是它们不值得一用，仅仅是因为篇幅原因，无暇兼顾而已。正如上篇所说，爆炸要求的是出其不意，所以没有不适合爆炸的PM，关键在于操作水平的高低。在胶着不下的对战局面中，一次成功的爆炸绝对可以打开局面从而走向胜利。

文/koflover



爱的生活

如果说主角初期只能忙忙农活而感觉枯燥无味，那么就一同来体验这婚后多彩的生活吧。

经过了数期，主角和忘忧谷众MM的爱情故事也已经一一叙述完了，不知您选择的是哪一位MM作为主角后半生的伴侣呢？本作中，婚后妻子不会要求回去工作，而是会安心的待在家里，虽然有时会回趟娘家，有时会出谷购物，但每当傍晚主角回到家中，她们总会准备好丰盛的晚餐在家中等待。爱的小屋里因为多了一个人而变得不平静起来。

事件一、妻子生病了

发生条件：10日以上未与妻子对话

时间：早晨起床后

地点：自宅

经过：虽然已经与心爱的MM结婚，但也不要忘记时常关心自己的妻子。妻子："婚前天天送花，嫁给你了居然就不闻不问了，哼！"如此一来，妻子自然身体状况会变差，最终终于病倒了。

结果：妻子爱情度-2000



↑妻子生病了。

事件二、离婚大危机

发生条件：妻子爱情度5000以下并未怀孕

时间：22:00-24:00



↑离婚！！

地点：回到自宅

经过：老婆大人在长期做苦力且被主角漠视的情况下终于爆发了，嘟着嘴："离婚！！"说罢，奔回了娘家。可怜的主角起初不以为然，可左等右等不见老婆大人回家，难道她真的生气了？一个小时过去了，又一个小时过去了……主角终于按捺不住，决定了，去她的娘家道歉然后恭请老婆大人回家。主角在出门的瞬间被从外推进来的门重重的打到了头，原来是老婆大人回来了："这件事我也有错，对不起，不离婚了。"真是温柔的妻子啊……不过当然，离婚失败。

结果：妻子爱情度+2000

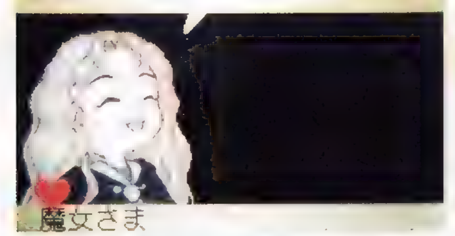
事件三、怀孕

发生条件：妻子爱情度60000以上，结婚后30日经过

时间：早晨起床后

地点：自宅–バドッグ医院

经过：甜甜蜜蜜的蜜月终于过去了，仿佛是嫌这种甜蜜过得太快，这天一早妻子便感到不适，拉着主角便去了医院（P.S：这一天如果是节日则不会发生本事件，当然以后相关事件也都不会发生）。バドッグ欲擒故纵地说："您的太太没有



↑继承了魔女血统的孩子？

病，不过恭喜您！”丈夫还在发呆，不过妻子却早已明白过来。妻子怀孕了，今后每天都可以看到她为人母的那种幸福的表情。

结果：妻子爱情度+3000，**バドッグ**好感度+20

事件四：孩子出生

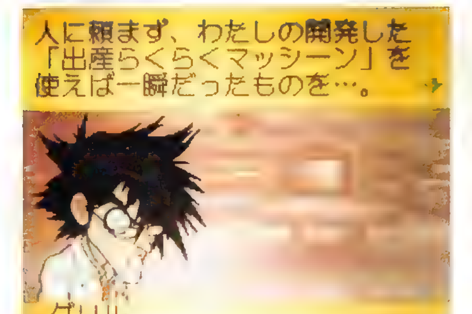
发生条件：妻子怀孕事件发生60天后

时间：早晨起床后－第二天起床

地点：自宅

经过：孩子即将出生，身为丈夫的主角在一旁坐立不安。一阵婴儿的啼哭声传来，生了！孩子出生了，是个很健康的男孩。**バドッグ**激动地说："每一次新生命的出生都让我感动不已。"终于，我们的主角有了自己的孩子。此时需要为孩子取名，接下来就让我们好好养育这个孩子吧。

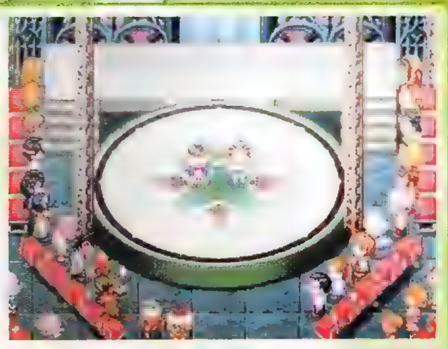
结果：妻子爱情度+3000，**バドッグ**和在场所有村民好感度+20



↑他开发的机器真的能使生产顺利吗？

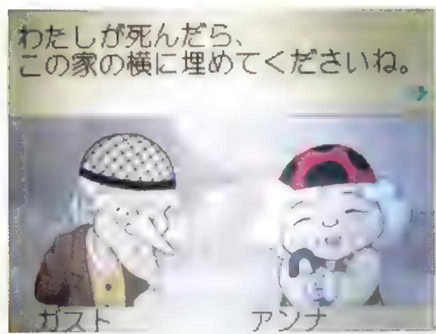
本事件结束后，游戏时间自动流逝3年，孩子从婴儿变成幼儿的同时，忘忧谷里也发生了巨大的变化。

一、**バ-タルサ-カス**降临！**バ-タルサ-カス**是一个生意很不景气的马戏团，团员们早已经四散而去，只有团长**バ-タル**及其夫人**ミ-メ**留守在其中。马戏团位于原建筑用地上，占地面积


↑马戏团出现。

巨大，不知道能否帮他们找回演员和观众们呢？

二、**アンナ**过世。温柔可亲的老奶奶**アンナ**离开了人世，还记得她为我们辛辛苦苦编织的圣诞袜吗？（P.S：如果生育孩子前未取得圣诞袜则以后再也无法获得）听到老奶奶去世的消息让主角内心沉重，多好的一位奶奶啊。最后一次见她是在孩子出生的时刻，**ガスト**爷爷从此孤独着生活在空地的山丘上，爷爷，你要坚强啊！



↑奶奶的遗愿。

三、**ケリ-**与**シュレン**长大了。曾经满镇跑的两个孩子在这三年中也长大了，**シュレン**俨如继承着父亲的职业，成了一位运动员，而**ケリ-**则成为了喜爱言情小说、怀着初恋情怀的少女中学生。他们的喜好与孩童时略有了些变化，也许是担心自己的身材，**ケリ-**不再喜欢奶酪，而改喜欢温泉蛋；**シュレン**不再依赖着牛奶，而改口吃起了各种鱼料理。

四、温泉出现。很多玩家因为没及时与矿场女助手**フレン**搞好关系，而使**フレン**过早的与教授**カ-イン**结了婚。如此一来最大的问题就是本应在**フレン**的蓝心事件中发现的温泉无法尽快出现，此时只有等待孩子出生之后温泉将自动出现在建筑用地旁。



艾雷布大陆秘史之皇太子秘史

海克托尔篇

身份：奥斯迪亚侯爵的侯弟
称号：奥斯迪亚的猛将
日记年份：978年8月4日
日记记录时年龄：16岁

7:00 被叫起来，活动了下筋骨，今天又是精力充沛的一天。

7:14 洗漱完毕，正在吃早饭时，乌塞尔又对我提起要我好好学习社交礼仪的问题，又吵了起来。哎，麻烦的老哥……

7:18 在老哥的念叨下，我实在忍不下去了，饭也不吃，赌气走掉了。

7:20 本来这几天都应该有社交礼仪课的，但是我实在受不了那个比老哥还唠叨秃顶老师，我决定翘课到市集上去转转。

7:27 我叫来了马修，要他帮忙引开守门的侍卫，我则趁机出了大门。

7:51 转着转着，突然发现了有十几个地痞仗着人多势众，正在对一个农夫张牙舞爪的威胁着，于是我顺手拎起斧头就冲过去与那十多个人扭打了起来。

7:53 尽管我已经很小心的用斧头的另一面攻击，但或许是在我看来很小的力量还是让常人无法接受，那些地痞在转眼间已经在地上横倒一片了。舒展了一下筋骨，感觉身上轻松多了。

7:54 本来就是偷跑出来的，如果让老哥知道我在外面惹事，不把我骂死才怪，所以趁着没人认出我，赶紧溜之大吉。

7:56 好不容易拨开围观的人群，却正好撞在一个人身上，抬头一看是奥辛。

8:19 经受长达二十三分钟的说服教育后，我突然觉得周围的人口才都太好了，连平日不爱说话的奥辛都有如此深厚的功力。不过让我感到意外的是，那顿早餐居然是老哥亲自为我做的。或许，一会应该向他表示下歉意吧……嗯……还是算了，怪难为情的……呃……不然……偷偷的给他买件礼物吧……

8:40 回到王城，社交礼仪课还没有结束，老师还在不停念叨我的名字。尽管一万个不乐意，但还是走进去，耐下心来，准备听听老师讲的课。

8:46 刚才想听课的想法和心情荡然无存。果然姜还是老的辣，就凭这老师的口才，哪怕是一只蚂蚁，听了他的话后绝对能在丧失理智的情况下踩死一只飞龙……六分十四秒内他一口气连续的对我讲述社交礼仪的重要性以及我之前逃课是如何的不应该，让我惊奇的是他在说教我的期间，居然可以不眨眼不喘气不间断地说出那么多话而面不红气不喘心不跳……

9:30 终于活着熬过这节课了，站起来以后才发现听完他的课，浑身上下的骨头都快要抽筋了。

9:50 这节是剑术课，虽然我更喜欢用斧头，但是剑术是必修课，必须训练的。

10:00 为了体会剑克斧、斧克枪、枪克剑的精髓，我练习的对手自然就是用枪的奥辛了。在练习中，我一边挥剑一边考虑对方用这招攻击时应该如何用斧头封锁，同时学习用枪如何攻击，好在实战中更轻松的应对。

11:48 不知不觉已经过去一个多小时了，剑果然没有斧头顺手，太轻了，挥舞起来总要控

制自己的力量，然后就会不自然的影响速度。刚才我用剑全力砍向奥辛的枪，如果我用斧头，结果肯定是他的枪折成两半，但是因为剑太不结实，受力点太小，居然折了……

12:00 吃饭时间到了，老哥每天中午都不回来吃饭，因为奥斯迪亚现在正在推行新政，所以老哥总是要带着饭菜到村民家中与他们一起吃，了解一些情况，所以只剩我一个人。通常这时候我都会把马修和奥辛一起叫来，大家一起吃热闹点。

12:50 边吃边聊，不知不觉就过去了快一个小时，吃完后回到我的房间，假寐一会儿。

13:40 被叫醒，准备下午的课程。

14:00 下午是力量与体能的训练，推举一些大重量的杠铃一类的器械，增长肌肉与力量，对挥动沉重的斧头有绝大的帮助。

15:00 简单的休息后又开始投入下一轮训练，与十多个人赤手空拳搏斗，训练身体的爆发力和灵活性。

16:31 在跌爬滚打中，体能消耗特别快。一个半小时后，我已经精疲力尽了，身上的衣服已经完全被汗水打透，用力拍衣服都会溅起汗珠。但是，我宁愿练这个累到吐血，也不愿意再听老师讲什么社交礼仪……

17:00 冲凉后身上舒服多了，我趁还没吃饭的时候又溜到街上去四处转转，老在家里闷着真不爽……

17:30 在一家叫“包宫武器店”的店门前驻足，里面一把装饰精美的银斧深深的吸引了我……

17:31 但是看到售价6000多金币，无奈自己没有那么多钱。走出武器店，正在叹息时，一帮气势汹汹的人走了过来，里面还有一瘸一拐的熟悉身影映入眼帘，是上午那些地痞，他们居然不知悔改的叫了更多人来这里向每家店收取保护费。

17:33 他们看到我立刻把我围了起来。

17:37 伸了伸懒腰，全部解决掉了。发现他们刚才勒索的金币都在一个袋子里，而他们自己的钱居然也有7000多金币。于是我先通知附近巡逻的卫兵把他们关起来，然后去附近的店铺返还这些钱。

19:24 终于返还了所有的钱，还剩下这7000多金币，反正他们将来在牢房里也用不着，我就来替他们花掉吧。

19:50 终于买了那把斧头，当然，这不是给我自己买的，而是要送给老哥的……要我说出道歉的话总觉得会很难为情，还是给他买把斧头直接放他房间里吧……

20:11 回到家里，发现老哥还没回来，而奥辛又责备我回来晚了……

20:26 虽然斧头买了，但是绝对不能让他们知道这是给老哥道歉而买的，所以趁他们不注意，我偷偷把斧头放老哥的房间里，又偷偷出来。

20:50 心不在焉的吃完晚饭，收拾完东西。偷偷地看了一眼，老哥还没回来。

21:00 开始写日记，哎，真麻烦……

21:28 一天下来也有些累了，沐浴后倒在床上，老哥还没回来……不知道他回来后看到斧头会怎么想呢……哈，一定会很高兴的吧……嗯，不想了……困死了…………

小A：“哎，海克托尔这家伙写的真罗嗦，没想到他居然写这么细致。”

“这家伙别看平时不怎么说话，不擅长表达自己，但其实他内心还是很细腻的，而且他还是很可爱的嘛。”

小A：“是啊，如此说来，主人无论是性格、身材、脾气都特别像他啊！”

“口胡！明明是他像我！哼！继续往下看吧……”

文/NW旅团 斋藤★鬼斩 责编/暗凌





AWDS战术分析

（接上期）

上期我们介绍了Olaf的一种组合搭配风格，就是两指挥官平起平坐的“强强联合路线”，我们当时就说过，Olaf是全能型的指挥官，适合于各种战术，自然也可以很好的和各类指挥官搭配，所以这就极大地丰富了我们玩家的选择。这次咱们换个口味，把Olaf推上头把交椅，看看哪些指挥官可以作为辅助角色和他搭档。

首先出场的就是步兵之王Sami，她辅助能力之强可以说是有目共睹，基本上任何指挥官有她为伴，实力都是有增无减，自然Olaf也不例外了。Sami的存在主要是增强了对据点的争夺能力，因为Sami占领速度远远快于常人，如果对方对正在占领据点的士兵置之不理的话，那么就会丢掉据点；但如果去攻击这些士兵，那又会浪费部队宝贵的进攻火力。另一方面，Sami的Super Power效果惊人，就算不直接踩平对手本部，也一定能一举攻克大量据点，基本上是不可能防住的。Olaf能力全面，和Sami搭档时需要使用相当数量的步兵，这些步兵战斗力虽不强，但一方面用来占领据点，一方面也可以提供可观的能量来源，从而争取更多的下雪机会。Sami一般情况下都是纯辅助，尽可能携带支援效果的force,不过如果在步兵战的场合（比如游戏初期或者对手大量使用步兵的场合），是可以让Sami出场作战并携带雪天之星的。

接下来是修理之王Andy（编：怎么都是XX之王），他主要利用修理能力来提供支援，使任何指挥官都可以打车轮战术。Olaf最喜欢的打法莫过于持续不断的利用雪天优势进行压制，有了Andy的回复支持后，他的压制攻击更可谓是源源不断，得心应手。虽然Andy的Hyper Upgrade效果超群，不过使用周期稍稍长了一些，再加上是作为板凳角色，登场机会不多，能量蓄积也肯定不快，所以许多情况下是可以考虑Hyper Repair的。

然后亮相的就是金钱之王Colin（编：……），众所周知他的特点是超强的生产能力。虽然Hachi也有类似的能力，不过以Olaf的作战打法而言，Colin用起来更为顺手一些。在非战斗的场合时，要利用Colin尽情生产部队，不过这种场合并不多，大部分情况还是要让Olaf进行主战的。但这并没有关系，Olaf指挥作战时，尽可能不要去生产部队，最多也就是生产一些步兵，可积累下一大笔资金。当在板凳上的Colin能量达到2星时，迅速换上场使用Gold Rush，因为先前没有怎么进行部队生产能积累一大笔资金，所以这时候一次Gold Rush的效果可谓惊人，竭尽所能去生产高级兵种然后再换上Olaf吧！经过一番激战后，Colin再次换上来使用Gold Rush，如此循环。而Olaf也没闲着，正利用Colin生产的部队，不断的发动Blizzard洗劫呢！我们会发现Colin和Olaf基本上都不用Super Power，所以这也是为何选择Colin而不是Hachi的原因。Hachi虽有不亚于Colin的生产能力，但要利用Super Power才能发挥生产效率，有点跟不上趟。

最后是“人体炼成”之王Sensei（编：闹够了没有……），他的主战能力并不弱，但比起Olaf自然还是要略逊一筹，所以也作为辅助角色使用了。Sensei除了超强的武装直升机能力外，主要就是依靠特技来进行“人体炼成”了。这些免费生产出的士兵，一方面不仅可以参与战斗，

GBA作为落叶，而NDS、PSP竞相绽放，然“落叶不是无情物，化作春泥更护花”。（王强）
男，16岁，浙江金华南苑小区东16幢602室，321000，QQ：552928740

并提供能量来源，另一方面直接进行合流，也算是一笔不大不小的收入。但考虑到Sensei超强的直升机指挥能力，如果仅放在板凳上未免有些可惜，所以最好也能让他带上一个雪天之星，在Sensei能量槽满时，就让Olaf下完雪换他上场放特技，在提供士兵之余，另一个目的是用武装直升机发动袭击。这时候Sensei的武装直升机攻击力高达200%，真是令人感到恐怖。虽然Sensei的直升机威力可观，但最好不要喧宾夺主，主战人物永远是Olaf，光靠直升机打天下的Sensei还是不容易独当一面的。所以也就是说，当Sensei需要上场用特技时，再让他去分享Olaf的雪天效果吧！

以上那些角色和Olaf搭配起来都是比较有代表性的组合，但也不是说除了这些人以外别人就不行，比如能削减能量的Sasha、提供侦察支持的Sonja、提供移动支持的Adder/Koal等等。但这些角色和Olaf搭配时没有什么特别明显的特点或者优势，既然是大众化方向，这里也就不过多介绍了，接下来我们要介绍的，是Olaf最后一种组合搭配风格，我们俗称“雨夹雪”，所选择的搭档自然就是能够降雨的Drake。

Drake能力平平，但特技不仅能造成全体伤害，并且还有燃料减半的效果，任何人都小看不得，Drake和Olaf所组成的“雨夹雪”组合也是经典组合之一。虽然名称是“雨夹雪”，但实际上Drake并不一定非利用Typhoon来降雨，只是取其效果而为这个组合命名罢了。它的第一个特点是对对方燃料有很强的打击，Drake的特技直接就使对手燃料减半，Olaf营造的雪天又使得燃料消耗加倍，很容易就会让对方燃料耗尽。空军和海军燃料耗尽后直接坠毁，陆军如果燃料耗尽也会寸步难行，相当不利。对于消耗燃料迅速的隐形战机和潜水艇来说，面对如此的“雨夹雪”组合，可以说基本没有什么生存余地。虽然靠补给单位能稍稍解决这个问题，但既不可能大量去生产补给单位，也很难让补给单位及时进行补给。在给敌军燃料方面的压制上，没有什么组合能与“雨夹雪”媲美的。第二个特点，就是具有全体杀伤效果。全体杀伤效果的好处是无关战局形势而直接造成无差别伤害，这和其他特技使用前还需要排兵布阵积蓄火力是不同的，只需要一次特技即可轻松改变战场局势。除了Drake外，Olaf的Winter Fury也有全体杀伤效果，不过先前就说到Olaf的Blizzard也很实用，两者各有所长，用哪个全看战斗时的需要了。Drake和Olaf联手用Tag Break效果更强，一下就能废掉对方全体4点HP，但代价是使用周期过长且牺牲了Olaf和Drake的特技潜力，一般情况下也无须这么极端。

Olaf的战斗能力显然要高出Drake一截，所以Drake显然要坐在板凳上，多携带支援效果的force。至于是否要携带雪天之星，看自己的需要吧。论能力，Drake是没有多少资格和Olaf分享雪天效果的，海军虽然能力强，但一般情况下根本用不上，且也没有办法进一步加强。不过“雨夹雪”的组合要求Drake多用特技，而不是坐在板凳上看风景，那么Drake就必须多上场指挥部队来积累能量，这时候利用雪天之星的效果来增加一些能力，也是有理由的。另外，虽然Drake的Typhoon虽然能带来降雨，但只有一回合效果，而且由于视野下降还会影响自己进攻，所以携带雨天之星可以说是完全没有必要。

这个组合在大多数场合都非常有效，但也有不利的例子，那就是Jess+Andy。Jess的特技可以轻松将燃料补满，Andy又可以依靠特技轻松将全体杀伤的特技造成的伤害弥补回来。即使他们两人没有同时在阵，只要有一人参与，那么“雨夹雪”的威力就会下降不少。不过不管怎么样，“雨夹雪”的威力还是毋庸置疑的，也希望读者们也开动脑筋，创造出属于自己的组合打法来与大家分享。



最后说一点点题外话，AWDS的指挥官能力整体上做出了很大调整，虽然还没达到完全平衡的程度，但因为有双人战这个模式，指挥官彼此之间可以互补，可以说大大弥补了先天能力的差距。但前作一部分指挥官的能力还是很让人怀念的，比如2代中拥有1.5倍反击能力的Sonja、1代中士兵攻防兼备的Sami、2代中空军攻防兼备的Eagle等等。另外，就是靠下雪能降低对方移动，而自己不受影响的Olaf了。这些能力设定还是比较令人称道的，但AWDS中没得到保留，未免有些可惜，如果老任能把这些设定保留下来,比如像一些格斗游戏一样，设计一些“EX版指挥官”，让玩家可以从同一名指挥官中选择不同能力来出战，这应该是件好事啊。希望AWDS2代可以出现这个设定。

文/koflover

事件分析——老人的心病

提到蓝月军，相信玩友们都会感到一丝凉意，这不仅是因为蓝月军的主题曲中回荡着一股苍凉和悲壮，更大程度上是由于说起蓝月军，就不能不想到那位时刻裹着军大衣、一脸严肃、冷酷如雪、强硬如冰的强势人物——Olaf。

作为一张老面孔，Olaf从AW1开始一直坚守着自己的岗位，不过混个脸熟不等于关系好——玩家们在看待这个人物时心里恐怕多少都有些疙瘩，这也不奇怪，AW1里Olaf竟然是以"陪练"的身份登场的，和当今体育界那些幕后的英雄陪练们不同，Olaf这个陪练角色做得绝对是心不甘情不愿——练习关里他老人家是屡战屡败、屡败屡战，直到被打得退回了蓝月境内还不算完，还要眼看着在练习关里修成了正果的Andy等人在蓝月国境内大闹天宫，真可谓偷鸡不成蚀把米。他这个"陪练"，说白了就是个拿来当活靶的苦命反派——偏偏这位年纪一大把，和"大叔"间都有无数代沟的老co什么时候都扳着一张老脸，这种毫无魅力可言的反派人物，怎么会有人气呢……

还好Olaf在AW1的结局中回归了正义一方，在2代中，我们终于得以发现这位严肃认真的老将军身上的闪光之处——

在AW2的Toy Box一关中，有这样一段对话：

Olaf（简称O）：全军听令！继续前进！

前方不远处有座小城。到达后我们再休息。

Colin（简称C）：司令，看得出您今天的兴致很好。

Grit（简称G）：是啊，难道我们的目的地正在下雪？或者说另有原因？

C：恕我冒昧，司令……可以问一下前方有什么正等着我们么？

O：哈哈！也确实是时候问我这个问题了！

这么说吧，我们马上会到达一个小镇，那里是我出生的地方。

G：什么？你的故乡么？

O：没错。从我离家参军到现在已经很久了。我猜啊，老家那边的人要是知道了我现在是多么的今非昔比，肯定都会大吃一惊的。呵呵，绝对！

G：让他们知道你现在有多重要，这就是你激动的原因了？你们都听着！Olaf现在回家来了！

C：看到那座城市了，长官。这……这……

O：怎么回事！？这里出什么事了？

Lash（简称L）：欢迎光临我的黑洞主题乐园！既然你们远道而来，愿不愿意停下来享受一会儿？

O：你……你这畜牲！你搞了些什么鬼？

L：嗯？哪里出岔子了么？你不喜欢我精心布置的游乐场？

O：我的老家啊！看那广场！

L：你在叫什么哪？我好像什么也没看到耶！哦……那肯定是我检测地面硬度的时候弄坏的。不管怎么说，我还是在这里藏了一点小秘密的。你能找到它么？嘻嘿嘿！

O：Grit……Colin……你们退下！这一仗是我的！！！

纵然是个严肃的大胡子长者，在这即将回到阔别已久的家乡之际，Olaf还是不由自主地流露出一丝由衷的喜悦（虽然他高兴的原因有些令人不适），可是就在这充满快乐与温馨的时刻，展现在蓝月军面前的，竟然是一座在烈火与浓烟中呻吟的废墟之城！无论是谁，在这种毫无心理准备的情况下看到这样的景象，都会惊个目瞪口呆！



Olaf的惊诧，想必无法用笔墨来形容。

令他朝思暮想、魂牵梦绕的家乡，怎么会成了这样一幅光景？不是因为天灾，而是因为人祸！而且并非一般的人祸，造成这幕悲剧的，是那个只知道"嘿嘿"冷笑的魔女——Lash，最最可恶的，是她不但没有丝毫的愧疚，反而正陶醉其中！

国仇家恨，这非同一般的沉重也许可以瞬间击倒一个意志薄弱的人。

但Olaf没有被击倒，Olaf不能被击倒，因为现在的他，是蓝月的脊梁！

他心里燃烧的，是三千尺高的熊熊怒火；他肩上扛着的，是家乡父老的斑斑血泪！！！

微风吹起，夹着几片殷红的雪花，Olaf出手了。

胜利后：

L：哦，看来我碰到了点儿麻烦……哦耶。我看我该找个新地方去玩玩了。走人！

O：就是这里。我家的房子原来就在这儿。

C：司令……

O：还有那里，那本来是小镇的广场。我和邻居家的孩子们整天整天地在那儿玩。不管下多大的雪，我们都不觉得冷，都不会停下来。看啊，

就在这儿……你们还看得出广场的地基么……

G：Olaf……

O：可恶的黑洞军！就冲这个，他们一定要血债血偿！

敌人败退了，可是，心中的伤痛，消失了么？

当一位已近花甲的老人回忆起他童年的往事、念叨起儿时的玩伴时，这该是一幅多么美妙、多么祥和的画面，可是，Olaf没能享受到这些……

那位平时不苟言笑的老人就那样僵直地站在那里，眼里映出的，满是一堆堆的瓦砾、一块块的废墟。

他艰难地移着步子，他用力地揉着眼睛，他颤颤地伸出手去。

他的眼睛没有欺骗他，他昔日的家、他儿时嬉戏的广场、他的故乡，已经被毁得面目全非。

这一刻，铺天盖地的无力感、失落感、挫折感无休无止地向他袭来，不停地冲击着他那几乎已经麻痹的神经。

他已是蓝月军的最高统帅。

他有几位对他忠心不二的得力干将。

他手下有着足以击败任何敌人的虎狼之师。

权力、荣耀、力量，这些是他想要的，而他也确实得到了。

可是他是不是也失去了什么呢？

生命中，有些人，有些物，有些事，是一定要去守护的，是一定要守护好的！

失去了这些的话，权力与荣耀，还有意义么？

他推开身边护卫递过来的手杖，回过头去面对着一直同他出生入死的战士们那关切的目光。

他眼中的光芒，仍是坚冰一般的寒冷与凝重。

“搜救伤者！今晚原地驻扎，加强警戒！”

“是，长官！”

士兵们震耳欲聋的呐喊，回响在漫天飘舞的大雪中……

文/NDSBBS 暗文彬

台词分析

Olaf在高战的世界中几乎已经变成了“雪战”的代名词，他的造型也一直忠实于“雪中漫步”的保暖需要，众所周知，雪地上部队的移动力大打折扣，因此很多玩家对Olaf这个老雪怪真是恨得咬牙切齿，可是又不得不承认他在雪地上的强悍，那么就让我们来体会一下老人家在冰天雪地里用什么话语来表达他对战况的信心吧。

“Let the winds of war bring snow!”

（让雪花随着战争之风起舞吧！）

这句台词是对Olaf特技的概括，仔细想想会很奇怪，Olaf到底是怎么让漫天大雪凭空飘下来的呢？也许可以勉强解释为“人工降雪”，原理……不太清楚，可能是飞机洒干冰的小花招,不过既然有那么多人力物力向整个战场倾泻某些物品，为什么不带些重磅炸弹呢？来个地毯式轰炸不是更爽？

“Ho ho ho. Do you think your pitiful troops can stand the cold?”

（呵呵呵。地冻天寒，想想看你那点可怜的部队撑得住吗？）

“Neither man nor machine can withstand the fury of nature!”

（不管是人还是机器，谁都无法反抗大自然的魔力！）

这几句话点破了Olaf特技的致命之处——严寒。虽然在游戏中仅仅是全员减2HP，行动略微受限，但是在现实中，暴风雪的威力不容小觑！为了保证士兵的灵活性，军服的设计会比较注重轻便——会有既轻便又保暖的军服么？如此一来，寒风与积雪对步兵的杀伤力可想而知；有人会想到机器不怕冷——没错，机器确实冻不坏，但是这些机器在冰天雪地里也根本派不上用场，因为机器也是人开的……

“You've got courage to face me, I'll give you that much!”

（既然你有勇气和我交手，我会好好款待你的！）

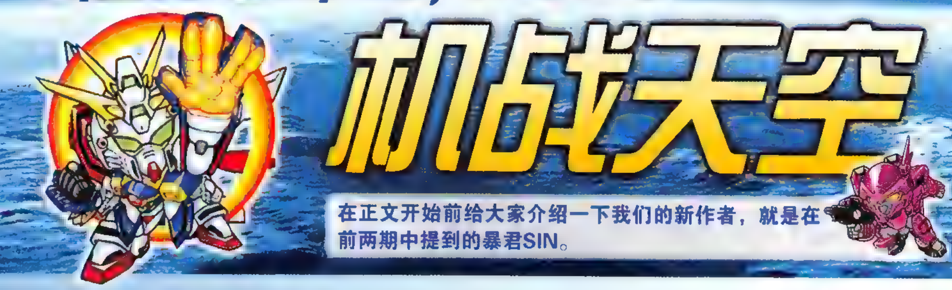
“You're going to regret challenging me!”

（你会因为挑战我而后悔的！）

这几句台词很直观地反映出Olaf的强悍性格——不经意间就给对手极大的压迫力，那种对自己力量的无比自信被刻画得淋漓尽致，令人对这位蓝月一号人物不得不心生敬畏。Olaf是个为寻求力量与成就感可以脱离原有阵营“重起炉灶”的人，可以说是从重重困难中杀开一条血路冲出来的强者——有句话叫做“性格决定命运”，从这位老人的经历中我们可以体会到他那不达目的誓不罢休的强势性格，这也是他身上的闪光点之一。

文/NDSBBS 暗文彬

在近半年的时间里一直困扰我的一个问题“买《掌机迷》还是《电软》”得到答案，我终于可以一手拿PG一手拿电软。（王超）男，16岁，江苏徐州湖滨新村三期105号楼二单元501室，221006



在正文开始前给大家介绍一下我们的新作者，就是在前两期中提到的暴君SIN。

由于NDS平台的新作迟迟不公布，相信很多没有在《机战J》中过够瘾的玩家此时选择了继续拿起《OG2》来“复习功课”。不过，OG2中那些隐藏的伏线和暗示你们真正的了解了吗？相比起综合了历代优秀机器人动画的正统SRW作品，OG本身可以说是历代BANPRESTO原创故事的集合。充分考验玩家对BANPRESTO公司所推出的作品的熟悉程度。对于系列的核心玩家来说，通过考究这些隐喻，回想起过去的美好记忆才是最难得的回忆。

（一）U.U.N与R.R.R

OG2中盘，原SCHOOL的大姐头樱花驾驶的那台特机“**ラピエサ-ジュ**”一定给很多玩家带来了强烈印象。随着“樱花幻影”的响起，一只漆黑的猎鹰张开爪牙向我军袭来。这台机体搭载了改良型的Gaim System，能最大限度的刺激驾驶员的神经，引出极限的反应能力和动态视力。具体表现为每回合自动使用精神指令，对于以零改为目标的玩家来说，实在有如天堑一样难以逾越。

游戏中侦察它的数据可以发现它的最后也是最强的必杀武器名叫“U.U.N”，不过游戏中当樱花作为敌人的时候她是绝对不会使用这个武器的。只有当流程推动到了大地摇篮最终作战的时候，暂时加入我方的樱花才有机会向各位玩家展示这招跟古铁的“底牌”如出一辙的全弹发射+乱舞的必杀技。

U.U.N的全写是“Uncanny Ultimatum Nails”。如同其名，当机体要使出这招必杀技的时候，会有铺天盖地的弹药如同铁钉一样，以“最后通牒”的方式宣布敌人的败北。事实上，U.U.N是出自另一个机器人游戏中的主角机的同名招式。那便是今天要介绍的真实机器人战队——Real Robot Regiment。

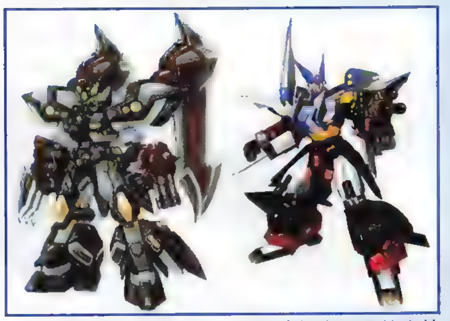
真实机器人战队（以下简称《RRR》）是BANPRESTO公司于2001年8月9日发售的PS2游戏，也是该公司表示正式参入PS2开发后所发表的第一款作品。作品本身跟机战一样是汇集了众多机器人动画，在CROSS OVER的基础上展开的梦幻共演。而最大的不同，则是因为本作是一款3D动作游戏。



说到3D动作游戏，很多玩家会将其与“无双”（三国与战国系列），“双鬼”（鬼泣与鬼武者系列）等名作直接联系到一起去。不过由于开发力与技术问题，所以奢望BANPRESTO公司能像CAPCOM、KOEI那样做出优秀的动作游戏是不太现实的。如果把《RRR》作为动作游戏来评论，那么画面、手感和操作性、爽快感等环节都有着一定的问题。如果以10分为满分来作为衡量的基础，那么本作只能有5至6分。

游戏的核心概念是3D机器人清版动作过关游戏，使用心爱的巨大英雄过关斩将便是游戏的主要趣味和游戏性比较难得的是可以两人双打。玩家既可以使用擅长远程狙击的高达系机体用射击狙杀敌人，也可以用G高达、断空我、盖塔G等擅长肉搏的机器人近身通过凌厉的格斗粉碎敌机。相对于无双系列的“无双乱舞”来讲，本作各机器人也有各种必杀技，指定的气槽已满便可使用。必杀技可以分为两种，一种是石破天惊拳、日轮击等对单体强力必杀技，另外一种是断

空光牙剑，零式飞翼高达CUSTOM的圆舞曲旋转炮那样的广泛围必杀技，威力比前者稍逊但是能一气击破多个目标。除此以外，游戏还设定了一种Regiment攻击，满足一定条件后，我军所有机体可以对一部敌机集中攻击。



对游戏有了基本认识后，咱们来聊聊故事情节，侃一侃设定。相比起SRW，本作的参战作品没有新面孔，全都都是已熟能详的老面孔。虽然标题有个REAL，但是事实上超级机器人占的分量更多（标题中的REAL本来指的是对各机器人协同作战的拟真感，而非ACE那样的全REAL系机器人参战）。就跟所有SRW中地球一样，本作中的地球也是多灾多难。无限帝国和巴姆星人对地球虎视眈眈；妖魔帝国、百鬼帝国、迈锡尼帝国三大地下势力时刻准备对人类发起攻击；被重力束缚了灵魂的新吉恩与玛利美亚回归军也在重复着同类相残的愚行；加上不知是敌是友的机械生命体"恶魔高达'和来自异世界的拜士顿渊洞的奥拉战士部队……局势非常混乱不堪。不过正如所有的SRW作品一样，虽然敌军的势力遍布各个地区，但最终仍然被我军的战士各个击破，分别逐一消灭。

游戏中我方所能操控的角色99%是版权人物，惟一的1%的原创人物是名叫阿丽艾尔·奥克（**アリエイル＝オ–グ**）的女性，以及她的原创乘机"传承之魂"（**フリッケライ·ガイスト**）。不错，原本U.U.N就是传承之魂的最强必杀技。要介绍她和她的机体，那便不能不提到游戏的核心设定——神人计划。

长久以来，地球圈就在不断的战争中蹒跚前进。一部分科学者为了打破这种局面，于是提倡"人类应该由理想的阶级来支配"的思想。但是由于人天生便存在这样那样的缺陷，于是科学家尝试以人工生命体来解决问题，即制造出纯粹优秀的生命体来管理人类社会。最终，实验的结果造就了一女一男，女的取名阿丽艾尔，男的取名为多班（**ドゥバン**）。虽然他们拥有超越人类的强韧生命力以及智慧，但是存在着一个严重的缺陷，便是只有三年的寿命。由于最终也没能成功制造出完美的神人，所以计划不得不放弃。但是知晓了自己的命运的多班决定要改变自己的人生，于是他抢夺了为神人开发的机动兵器全能之魂（**アレス·ガイスト**），将把自己制造出的博士们和研究所尽数消灭后逃走。他计划通过挑拨各个势力之间的战斗，然后自己暗中蓄积战力，然后如同真正的神人一般统治人类。

如果说多班是命运的反抗者，那么阿丽艾尔就是命运的殉道者。她听从了博士的遗言，决心制止多班的疯狂计划——不是作为"神人"，而是普通的友人！而传承之魂便是用来对抗全能之魂的机动兵器，它的上半身以及四肢采用的是亡灵3号机的零件——对原创机体有研究的朋友应该已经看出来了，不错，传承之魂的大半部分组件来自于古铁（古铁是亡灵3号机的代号），尤其是那个标志性的巨大打桩机。该机只有核心的能源部分是来自于神人计划的成果，由于机体部件的强度不能完全抵受能源的发动，所以造成出力时高时低的结果。而U.U.N便是将强大能源解放，将撕裂的光流一口气向敌人喷射而出，传承之魂最强最后的必杀技。

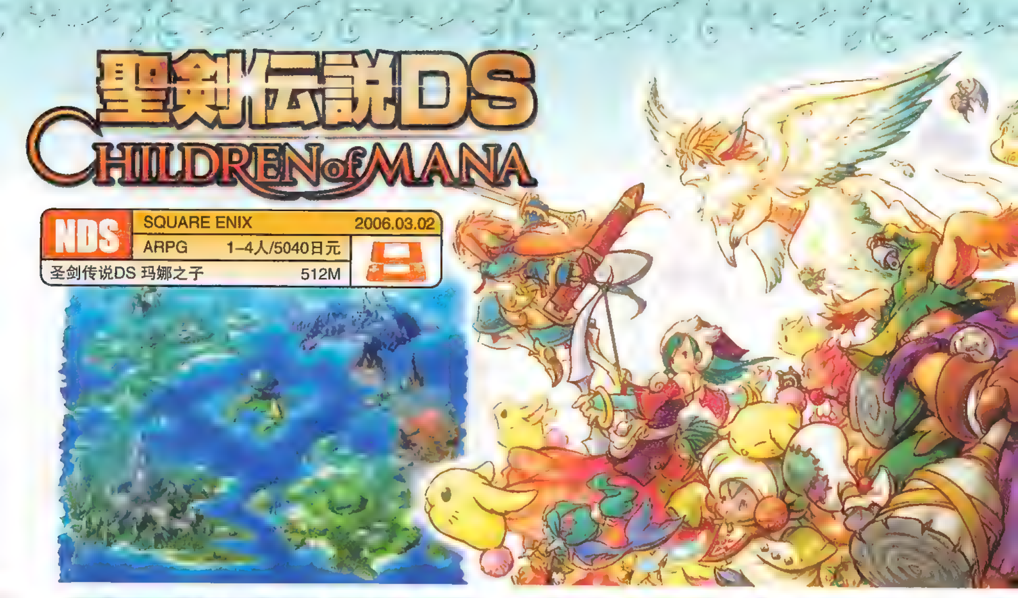
通过与战友们的并肩战斗，阿丽艾尔学到了很多东西：人类所拥有的信念、尊严、友情以及爱……同时她也更坚定了阻止多班的决心。在最后一话"光芒中消逝的理想乡"，她终于战胜了完全解放力量的全能之魂真正姿态。为了阻止多班的暴走，也为了不让友人继续犯错，阿丽艾尔驱使传承之魂使用打桩机突击全能之魂的核心……两人、两机、神人计划，以及虚幻的理想国一起消失在无暇的光芒中……

传承之魂的名字来自于德语FlickereiGeist，直译就是"被继承的灵魂"，这里当然指的是该机是继承了亡灵3号机而诞生。要知道**ラピエサ–ジュ**则是法语中的"拼接，继承"，基本上与**フリッケライ**是同一意义。所以这便是《RRR》在OG2中种下的相关连伏笔，不过阿丽艾尔跟拉米娅不同，她不能依靠替换身体部件而继续存活，三年的时间一过她就会因为器官与内脏的衰竭停止机能……换言之既是无情的"死"。在《RRR》的最后，战友们相信她和多班依然在世界上的某个不为人知的地方生存，享受余生的同时思考自身存在的意义……作为人类歪曲的理想的牺牲品，我们还是不要打扰他们的安息吧……(T_T)

文/机战世界 SIN 责编/翔武

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

NDS	SQUARE ENIX	2006.03.02
	ARPG	1-4人/5040日元
圣剑传说DS 玛娜之子		512M



系统介绍

操作介绍

通常操作	
方向键	角色移动、菜单选择
A键	确定、调查、对话
B键	取消
L键	向前翻页
R键	向后翻页
START键	调出菜单

战斗操作	
方向键	角色移动
A键	装备在A键的武器攻击
B键	使用精灵魔法
X键	装备在X键的武器攻击
Y键	使用道具
L键	更换道具
R键	更换武器
SELECT键	发动FEVER
START键	调出菜单

武器系统

本作中共有4种武器，每个角色都可以使用这4种武器，各武器攻击方式分为普通攻击、蓄力技和FEVER必杀技，下面就来介绍下这4种武器。

剑 **普通攻击**：通过连按按键可以使用三连斩。可以斩草、罐子、冰块等障碍物。

蓄力技：用剑防御，可以反弹部分飞行道具。

FEVER必杀技：用剑直线前冲攻击。

锁链 **普通攻击**：回旋攻击，可以斩草、罐子、冰块等障碍物。

蓄力技：用锁链拉东西（敌人），也有飞抓的作用，可以作为移动工具。

FEVER必杀技：普通攻击的强化版，范围加大。

弓 **普通攻击**：用弓射击，人物前的方框是锁定敌人用的，射击角度可以不受八方向的限制。

蓄力技：唱歌，音符所在位置周围会造成声波，在此区域中的敌人不能攻击。

FEVER必杀技：用弓进行3方向射击，箭带有吹飞效果，击中敌人后会使敌人眩晕。

锤子 **普通攻击**：敲击，可以破坏挡路的大型障碍物，攻击后会有较大的硬直时间。被击中的敌人会被吹飞很远。

蓄力技：用锤子向地面猛叩，可以破坏钉板等设置在地面上的机关。

FEVER必杀技：用锤子回旋攻击，回旋时人物处于无敌状态，但是踩到钉板会停止。可以控制移动方向，移动速度缓慢。攻击敌人没有吹飞效果。

FEVER系统

这次的FEVER实际上就是原来的必杀技槽，通过打人或挨打来增长，蓄满后按SELECT键可以发动。FEVER发动后，蓄力攻击就会被FEVER必杀技取代。此外，FEVER发动后部分普通攻击会有变化，例如剑的三连斩速度会变快。

FEVERスロット：装备辉石——FEVERスロット后，在FEVER槽蓄满后会出现老虎机。根据不同的图案会有不同的效果。以下是对应效果：

三个都是剑的时候，角色的每次攻击都是会

心一击，攻击包括普通攻击和FEVER必杀技。

三个都是盔甲的时候，角色为无敌状态，不会受到任何伤害，钉板也可以顺利走过。

三个都是钱袋的时候，只要角色给予敌人或一些障碍物伤害（打罐子等不算），就会掉出钱袋，钱袋的数额为150-300。

三个都是糖的时候，角色HP、MP全恢复。

三个都是骷髅头时，在从老虎机变回正常的FEVER槽时，清空FEVER槽。在清空前可以使用FEVER必杀技。

三个图案中有两个是相同的时候，角色恢复50%HP。

三个图案都不同时，不会发生任何效果。

除了三个骷髅头的情况外，其他的发动完效果后，可以正常使用FEVER必杀技。所以说，使用这个功能通常是利大于弊的。



精灵魔法

这次登场的仍然是《圣剑》系列中的八大精灵，而精灵魔法分为攻击魔法和辅助魔法。攻击魔法的使用方法是按住B键蓄力后松开，召唤后不要碰精灵，在魔法准备时可以用方向键加B键控制精灵的位置。辅助魔法的使用方法为召唤后用身体去接触精灵。以下是各精灵攻击魔法和辅助魔法的效果，以及附加效果：

—— 火精灵 ——

攻击魔法（**エクスプロ-ド**）：以精灵为中心，引起大爆炸。

辅助魔法（**フレイムセイバ-**）：攻击敌人时，一定几率会让被攻击的敌人中着火状态。

—— 水精灵 ——

攻击魔法（**アイススマッシュ**）：以精灵为中心，十字方向放出冰柱。

辅助魔法（**アイスセイバ-**）：攻击敌人时，一定几率会让敌人变雪人。

—— 土精灵 ——

攻击魔法（**ア-スクエイク**）：以精灵为中心，斜方向飞出岩刺。

辅助魔法（**ダイヤセイバ-**）：攻击敌人时，一定几率让对手受不能攻击状态。

—— 风精灵 ——

攻击魔法（**エアブラスト**）：从左方召唤龙卷风旋转攻击。

辅助魔法（**サンダ-セイバ-**）：攻击敌人时，一定几率让对手麻痹。

—— 木精灵 ——

攻击魔法（**ツリ-ヴァイン**）：以精灵为中心，十字方向使用荆棘攻击。

辅助魔法（**オ-ラウエイブ**）：我方异常状态恢复，一定时间不会受到异常状态。

—— 月精灵 ——

攻击魔法（**エナジ-ボ-ル**）：以精灵为中心，斜方向放射光线。

辅助魔法（**ライフブ-スタ-**）：我方HP缓缓恢复。

—— 光精灵 ——

攻击魔法（**ホ-リ-ボ-ル**）：从左方召唤光球旋转攻击。

辅助魔法（**ヒ-ルライト**）：我方HP恢复。

—— 暗精灵 ——

攻击魔法（**ダ-クフォ-ス**）：以精灵为中心，引起大爆炸。

辅助魔法（**インビジブル**）：我方角色透明化，敌人看不到，但是可以攻击到。

辉石系统

辉石是本作中一个重要的系统，通过在辉石框中摆放的不同辉石，可以提升主角们的能力，有些还有非常不错的效果。辉石框最初只有2×2的容量，随着剧情发展会不断扩充，在这里要注意的是，主线剧情中，辉石框最高只能升到第三级，第四级是通过分支剧情实现的。

一般通过商店购买、迷宫宝箱或敌人掉落的都是辉石的原石，在ボン三兄弟的商店中可以将两块原石合成（不纯色辉石不能合成）。合成后的辉石外面会镶边，效果也不同了。由于部分辉石合成方法很多，而且合成结果在合成前就一目了然，这次的攻略中就不列



出合成公式了，费很大工夫合出自己理想中的辉石，这种喜悦是最难得的。在攻略后面会有详细的辉石列表，供玩家查阅。

迷宫系统

本次圣剑并非以往的RPG模式，而是改成了类似《光明之魂》的迷宫系统，每层都需要找到光之水滴和光之泉，举着光之水滴站在光之泉上就可以到下一层。每过4层都有一个评分画面，随后HP和MP全恢复，可以存档或换装备等。

每打完主线剧情的BOSS后，都会有最终评价，根据评价的高低会得到金宝箱、银宝箱、铜宝箱中的道具，只能从每个宝箱中的6个物品中选一个。

评分系统的计算方法是：（杀敌分数+打开宝箱分数）×时间倍率。

杀敌分数指消灭杂兵和BOSS所得的点数。消灭杂兵给5分，消灭BOSS给500分。

打开宝箱分数指开启各种宝箱所累计的分数。开启铜宝箱给1分，开启银宝箱给5分，开启金宝箱给10分，开启伪装宝箱给20分。宝箱只要被打开就算开启，和取得里面物品无关。

时间倍率指根据闯迷宫所花的时间得到杀敌分数和打开宝箱分数之和的倍率。在系统规定时间内通过为2倍，超出规定时间为1倍，只用了规定时间的一半为3倍。各关卡规定时间都不同。

下面说点题外话：估计不少玩家从这次迷宫系统来看感觉像《光明之魂》，其实也不奇怪，这次《圣剑》的开发厂商是NEX，曾经在GBA上开发过《光明之魂》的第一作，和PS2的光明之类。不过这次硬套这种系统真是让老玩家不适应啊。



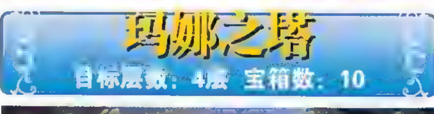
主线攻略

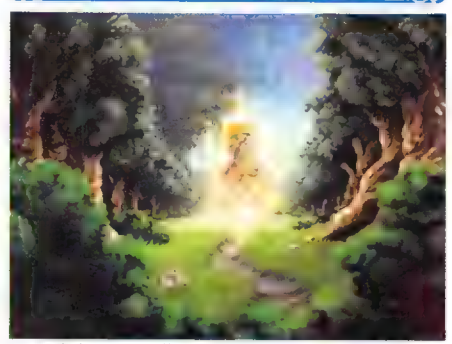
玛娜之村

各主角在游戏开始会有一些各不相同的剧情，但不会影响主线。以下为4主角共通剧情。

和在石板前的提丝对话，提丝告诉主角最近花草、动物等的情况都不正常，有种不安的感觉，但是她还是认为是自己多想了。由于自己还要去祈祷，所以拜托主角把村长要的植物报告带给村长。将报告交给村长后，岩石王——瓦兹刚好来到村长家中，他此行的目的是给村长看一种拥有强大力量的石头，顺便就提到了10年前封印。正说着的时候，突然地面摇晃起来，众人出去一看，石碑突然出现了龟裂，正当众人还在疑惑的时候，有人赶来说玛娜之塔被白光所包围，前去祈祷的提丝现在被困在塔中，得知这一情况的主角立刻前去玛娜之塔。在临走前瓦兹和村长送给主角可以把摆放辉石提高自己能力的辉石框和可以在迷宫中逃离的魔法绳。出村前，八大精灵也来助主角一臂之力。





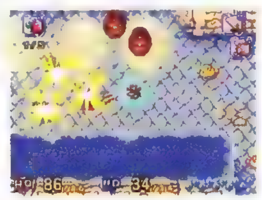


迷宫要点：进入塔后会进行一系列的教学，随后就可以随意打了。由于通过的地点是可以再挑战的，所以不必把时间花费在赚分数拿宝箱上面。大型的罐子可以用敌人或木桶来打碎。或者后期用锤子打。通过4层后进入BOSS战。

BOSS战要点：BOSS为一只火鸟（**ザンガ**）。最初攻击BOSS是不会给它伤害的，攻击9次后发

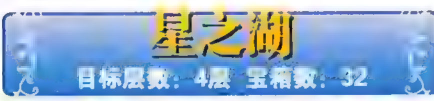
生剧情。圣剑从空中落下，借助圣剑之力，BOSS身上的力量消失了，主角也可以正常攻击了。火鸟的攻击方式分三种，一种在版面最上面放两个飞行道具，可以用剑防御来反弹，随后可以用连斩攻击；火鸟从左右版边飞出的时候可以提前算好位置，砍一剑；最后一种也是最容易攻击的，火鸟版中心放火柱，火柱威胁不大。

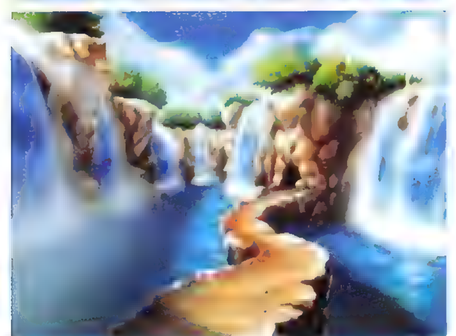
打倒火鸟后，主角和提丝两个人还在为刚才的闪光疑惑，这时听到了一个男人的声音。那个男人向圣剑走去，但是被守护圣剑的光壁弹了回来。随后说了一些关于世界末日的话就消失了。



玛娜之村

对于眼前发生的情况，瓦兹和村长也不得不联想到10年前了，对于此现状组成了临时的调查团，到各个受光柱影响的地方调查。主角被派往星之湖做调查工作。临走的时候村长给了主角新武器——锁链。为了可以去其他国家，村长已经等在商店旁边的了望台上，他会把召唤精灵富拉米的风之太鼓交给主角。





迷宫要点：星之湖中会有一些杂草缠人，被缠住时不能攻击，只能靠按住方向键挣脱。涉足不到的宝箱要用锁链的蓄力攻击获得。锁链大范围斩草功能也比剑强。

BOSS战要点：BOSS周围有几个植物围他绕动，要用锁链强拉过来，砍掉。当拉一半后，BOSS会把所有的植物都放出去，此时也是攻击他本体的绝好机会，反复几次就可以干掉他了。

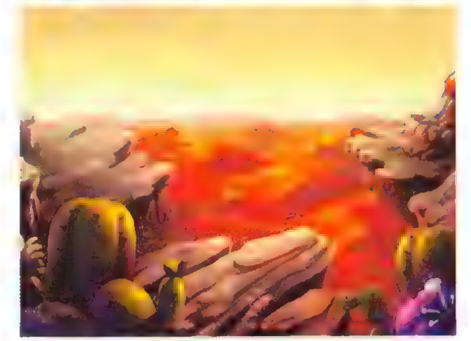
打败BOSS后，老树告诉主角，导致现在的状况很可能是因为玛娜之力暴走所造成的。不过目前首要任务就是解决各地的光柱问题，最后老树给了主角一根树枝，随后就消失了。

玛娜之村

回到村子中，得知因为玛娜之力的暴走，世界将面临一场空前的浩劫，大家都十分担心。村长让主角继续做调查工作，在临走前把弓箭交给了主角。和村中的村民交谈了解情况后，回到村长家。村长告诉主角沙漠中出现了魔物，这样下去很危险，所以委托主角去做调查。

红砂沙漠

目标层数：8层 宝箱数：22/16



迷宫要点：地上有流沙，对行走造不成什么影响，而急速的流沙普通行走是过不去的，要使用锁链来移动。部分宝箱需要用锁链来取得。碰到仙人掌会减HP，如果防御力不高的话要小心。

BOSS战要点：BOSS的攻击方式简单，而且攻击速度慢，大概对主角还算有些影响的招式也就是召唤那三只小狼了。从嘴里吐出的三个月牙会让主角中阴暗状态。躲避他攻击非常简单，同时用弓箭来攻击它就可以轻松解决。

解决BOSS后，被称为大地之颜的盖亚由于圣剑的力量也重生了。而这圣剑的力量正是打消凶兽的力量，而因为玛娜之力而产生的凶兽也变成了神兽的本来样子。把盖亚之石交给主角后，盖亚便消失了。

玛娜之村

回村后，村长和瓦兹给了主角一把锤子。和村民交谈后，来到石碑前，提丝告诉主角现在冰之城也遭受到魔物的袭击，而冰之城被那个神秘人物的结界所“保护”，托他的福，想从外界直接去解救冰之城是不可能的了。不过盖亚在临走前对主角说过，以他和老树的力量是可以解开那人的魔法，这样的话，不妨去试试吧。

冰之城

目标层数：8层 宝箱数：15/32



迷宫要点：道路上不是钉板就是冰面，给行走带来了很大的困难。不同颜色的冰块会让角色变成雪人。在众多的敌人中，狼的滚动也是最具有威胁的，地形不好的话，被攻击到后很可能会陷入窘境。从本关开始，光之泉就会隐藏在一些大型的障碍物中，注意下面的提示，用锤子击破。

BOSS战要点：BOSS酷似口袋妖怪中的古拉顿，不过颜色属性都不同，而且有角（难道是队长机？）。BOSS吐出的3方向毒气比较厉害，由于冰面较滑，躲闪不及很容易挨上。滚动也比较厉害。要在BOSS使用魔法类攻击时攻击它，反复如此就可以解决。

借助圣剑的力量，所有神兽都重生了。主角正要冲那个男人以剑相对时，圣剑突然脱离了自己的手，并且朝自己飞来，击中了自己。那个男人说道，圣剑是属于他——玛娜之王的。正当玛娜之王用这把剑对准主角时，瓦兹和提丝及时赶到。这时，大地又开始晃动起来，一个巨大的龙卷风出现在众人眼前，这就是玛娜风暴。

玛娜之村

回到村子中，村长得知了在幕后控制这些的人是玛娜之王，大家都在想可以阻止他的办法，但是最关键的圣剑却落入他的手中。玛娜风暴马上就要席卷到光之森了，事到如今也不能坐以待毙了，只能去光之森，想办法阻止玛娜风暴。

光之森

目标层数：8层 宝箱数：18/30

迷宫要点：不少地方都需要用锤子砸开关，使浮桥出现。和上一关一样，光之泉基本上都藏在大型障碍物中。另外，还要注意混在蘑菇中的毒蘑菇，中毒会减掉不少HP。



BOSS战要点：玛娜风暴的外圈风力强的时候主角一靠近就会被卷到一边，弓箭也会被吹飞，所以只能在它外圈变弱的时候攻击它。

虽然打完了风暴核心，但是目前仍不能让风暴静止下来，这时老树和盖亚出现了，随后其他精灵相继出现，它们一起飞上了天空，用自己的力量使风暴停止下来。天空放晴了，因为精灵破坏了风暴而穷凶极恶的玛娜之王将精灵的力量封了起来，所有精灵都消失了。玛娜之王使出魔法将主角打飞，举起剑准备砍向主角时，奇迹又发生了。辉石把玛娜之王的身体包围起来，将身上辉石打散后，玛娜之王也有些精疲力竭，认为所有人，所有事物都和他这个王作对。在临走前，他提到了提丝和玛娜之胚，虽然不知道他有什么意图，但是不得不为提丝担心。

玛娜之村

回到村子，来到提丝经常祈祷的石碑前，却发现提丝不在了，碰了石碑一下后被带到一个从没有来过的地方。

废墟之地

目标层数：12层 宝箱数：16/27/15

迷宫要点：仍然是要用锤子砸开关。敌人中要小心不要被牛撞到，它撞的攻击力就很高，再加上吹飞效果非常强，多弹几次就赤字了。

BOSS战要点：这个BOSS可以说是这游戏中最难缠的。平时攻击它是没有任何效果的，只有两种方法可以攻击它。第一种是引它砸坏那5个柱子，用锤子或锁链打柱子上的圣石来攻击它。另外一种是等它分成几个幽灵时，攻击其中眼睛是红色的那个。笔者推荐第一种打法，砸坏一个柱子后，用锁链打圣石攻击它的效果最为佳，不信可以试一试。

玛娜之王再次打算除掉主角时，又是辉石阻止了他，得到玛娜之胚的玛娜之王准备完成他最后的野心，随即便消失了。

玛娜之树

从老树和盖亚那里得知了玛娜之王的真正目的，也明白了玛娜之力暴走的原因，为了阻止玛娜之王，决定去往玛娜之树的根源。

生命之道

目标层数：12层 宝箱数：17/17/25

迷宫要点：这里主要是敌人比较强，道路比较狭窄，被狼滚到的话会减很多HP。另外，某些擅长自爆的恐怖分子也是值得注意的。有些时候不必在翻板式钉板上浪费太多时间，HP和药足够的话踩过去也无妨，当然最好还是带个走钉板不受伤害的辉石比较好。

BOSS战要点：玛娜之王的攻击确实花哨。笔者推荐攒好回复道具硬拼的战术，刻意躲避魔法反而会给自己带来麻烦。如果等级较高的话，打他是非常轻松的。

玛娜之王告诉主角，玛娜之力的暴走实际上是和玛娜之婴的诞生有关，玛娜女神把这个小生命降生后，控制不住自己的力量了，所以才选中可以拥有圣剑的人，并希望他能制止暴走。而玛娜之王的使命则是让世界上充满玛娜之力，但是为了达到这个目的，不择任何手段。说罢，玛娜之王跳进了根源，而玛娜之力的暴走也越来越剧烈了，如果不想办法制止，世界就崩溃了。

异界

目标层数：17 宝箱数：15/21/21/13

迷宫要点：以水晶构成的最终迷宫看起来倒是有点《FF》的味道。迷宫除了曲折和略显庞大外也没有其他的特点了，地上的魔法阵可以用锤子蓄力攻击打坏，会出现敌人或道具。

BOSS战要点：最终迷宫中进行两次BOSS战。第一次是通过8层后和自己以外的角色幻像战斗，幻像HP很少，很快就可以解决。第二次就是到达17层的最终战了。最后是和玛娜之婴决战，估计是因为刚刚降生的小孩没有什么本事，攻击方式极为单调，和他战斗的感觉就像打地鼠一样。

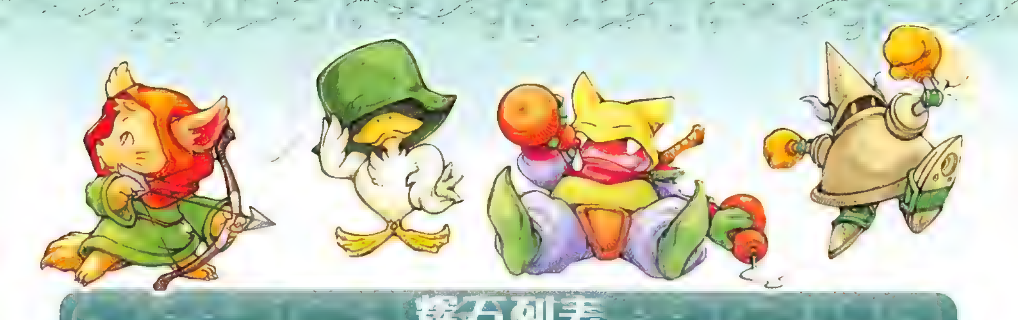
主角将圣剑插入地面，玛娜之树上的光柱被破坏掉了，光柱的碎片如同雪花一般在整个岛上飘落。

为了防止再有人踏入这玛娜圣域，所有人都坐船离开了伊尔加岛，惟独只有提丝一个人留了下来，她将永远守护着玛娜之树。

打通游戏后，会提示存档，然后可以接档继续冒险。如果按照正常流程打，大家可以会发现辉石框还没升到满级。其实扩展辉石框最后一级的关键是在支线任务中，游戏中有很多支线任务，这些任务在这里就不做介绍了，留给大家一些可发掘的空间。

文责/翔武





辉石列表

橙色辉石

名称	效果	大小	入手方法
力の结晶	攻击力+4	1×1	商店购买 迷宫获得
命の结晶	最大HP+20	2×1	辉石合成
ケモノのたましい	攻击力+8	1×1	把石のケモノ交给ボン三兄弟
ドラゴンのたましい	攻击力+12	2×1	把ドラゴンのうろこ交给ボン三兄弟
ジエマの力	攻击力+20	2×2	合成
ジエマのほこり	攻击力+10、防御+25	3×2	合成
ジエマのたましい	攻击力+25、防御+10	3×2	合成
ソニックウエイブ	剑攻击的第三击为冲击波	2×1	商店购买 迷宫获得
ソ-ドファイタ-	剑攻击力+10	1×2	合成
ダブルソニック	剑攻击时给予敌人两次伤害，第三击为冲击波	2×1	合成
ダブルアタック	剑攻击时给予敌人两次伤害	2×1	合成
ソ-ドマスタ-	剑攻击力+8，攻击时给予敌人两次伤害，第三击为冲击波	2×1	合成
マイテイガ-ド	剑的防御次数为10次	1×2	商店购买 迷宫获得
绝对ぼうぎょ	剑防御不受伤害	1×2	合成
绝对ぼうぎょ・改	剑防御次数为10次，防御不受伤害	2×2	合成
大回转	锁链攻击时回旋速度上升	2×1	合成
ステイ-ルフック	用锁链拉人时，偷取敌人物品	1×1	商店购买 迷宫获得
ジャイアント大回转	锁链攻击时回旋速度上升，连打提升回旋周数	2×1	合成
ジャイアントスイング	锁链攻击时连打提升回旋周数	2×1	商店购买 迷宫获得
フックショット	用锁链拉人时贯穿	1×1	合成
ステイ-ルショット	用锁链拉人时贯穿，并偷取敌人物品	2×1	合成
フレイルマスタ-	锁链攻击力+8，回旋速度上升，提升回旋周数	2×1	合成
スリ-ウエイショット	弓箭向三方向攻击	2×1	商店购买 迷宫获得
大音量	唱歌效果范围增大	1×2	商店购买 迷宫获得
ララバイ	唱歌具有睡眠效果	1×2	合成
レクイエム	唱歌效果范围增大，具有睡眠效果	1×2	合成
つらぬきの矢	弓箭攻击时贯穿敌人	2×1	合成
ロビンフッド	弓箭攻击力+8，向三方向射击，贯穿敌人	2×1	合成
ブレイクショット	锤子攻击后硬直时间减小，把敌人打得更远	2×1	商店购买 迷宫获得
パワ-スイング	锤子攻击后硬直时间减小	2×1	合成
ワイドスタンプ	锤子蓄力攻击范围增大	1×2	商店购买 迷宫获得
マスタ-オブハンマ-	锤子攻击力+8，攻击后硬直时间减小，把敌人打得更远	2×1	合成
スプリングショック	锤子蓄力攻击使敌人气绝	1×2	合成
异世界の命	根据联机通过关卡的次数增加HP上限	1×1	联机模式通过1次迷宫后和モテイ对话
フレイルファイタ-	锤子攻击力+10	1×2	合成

ボウファイター	弓攻击力+10	1×2	合成
ある少年への光	剑攻击力+20，防御和技+10	1×1	フリック限定分支任务
异世界の力	根据联机通过关卡的次数提升攻击力	1×1	联机模式通过50次迷宫后和モティ对话

蓝色辉石

名称	效果	大小	入手方法
知识の结晶	知性+4	1×1	商店购买 迷宫获得
魔力の结晶	最大MP+30	1×2	合成
ウィスプの友	光魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ウィスプのきずな	光魔法LV3	2×2	合成
ウィスプの心	光魔法消费MP减少40%	2×2	合成
シェイドの友	暗魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
シェイドのきずな	暗魔法LV3	2×2	合成
シェイドの心	暗魔法消费MP减少40%	2×2	合成
ノ-ムの友	土魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ノ-ムのきずな	土魔法LV3	2×2	合成
ノ-ムの心	土魔法消费MP减少40%	2×2	合成
ジンの友	风魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ジンのきずな	风魔法LV3	2×2	合成
ジンの心	风魔法消费MP减少40%	2×2	合成
サラマンダ-の友	火魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
サラマンダ-のきずな	火魔法LV3	2×2	合成
サラマンダ-の心	火魔法消费MP减少40%	2×2	合成
ウンディ-ネの友	水魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ウンディ-ネのきずな	水魔法LV3	2×2	合成
ウンディ-ネの心	水魔法消费MP减少40%	2×2	合成
ルナの友	月魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ルナのきずな	月魔法LV3	2×2	合成
ルナの心	月魔法消费MP减少40%	2×2	合成
ドリア-ドの友	木魔法LV2	2×1	商店购买 迷宫获得
ドリア-ドのきずな	木魔法LV3	2×2	合成
ドリア-ドの心	木魔法消费MP减少40%	2×2	合成
精灵たちの力	全魔法LV2	1×2	合成
精灵たちのほこり	全魔法LV2	2×1	合成
精灵たちのたましい	全魔法消费减少10%	2×2	合成
ある幼子への光	锤子攻击力+20，知性和精神+10	1×1	ポップ限定分支任务
异世界の知识	根据联机通过关卡的次数提升知性	1×1	联机模式通过20次迷宫后和モティ对话
异世界の魔力	根据联机通过关卡的次数提升MP最大值	1×1	联机模式通过30次迷宫后和モティ对话

[illegible]

名称	效果	大小	入手方法
守りの结晶	防御力+4	1×1	商店购买 迷宫获得
心の结晶	精神+4	1×1	商店购买 迷宫获得
星くずのいたわり	全员可以受到星くずのハブ的效果	1×1	商店购买 迷宫获得
草花のいたわり	全员可以受到プイプイ草的效果	1×1	商店购买 迷宫获得
かんごしのいたわり	全员可以受到HP恢复道具的效果	1×2	合成
魔法使いのいたわり	全员可以受到MP恢复道具的效果	1×2	合成
天使のいたわり	全员可以受到天使のせいはい的效果	1×2	合成
いやしてのいたわり	全员可以受到HP、MP恢复道具的效果	1×2	合成
药师のいたわり	HP恢复道具效果2倍，全员都可以受到效果	3×3	合成

魔术师のいたわり	MP恢复道具效果2倍，全员都可以受到效果	3×3	合成
至高のいたわり	全员可以受到全部道具的效果	2×2	合成
かんごしの心得	HP恢复道具恢复量2倍	2×1	商店购买 迷宫获得
药师の心得	HP恢复道具恢复量5倍	2×2	合成
魔法使いの心得	MP恢复道具恢复量2倍	2×1	商店购买 迷宫获得
魔术师の心得	MP恢复道具恢复量5倍	2×1	合成
天使の心得	使用天使のせいはい时，HP完全恢复复活	1×2	商店购买 迷宫获得
たえぬく勇气	星くずのハーブ自动使用	1×2	合成
立ち向かう勇气	プイプイ草自动使用	1×2	合成
くじけない勇气	受异常状态时，道具自动使用恢复状态	1×2	合成
あきらめない勇气	HP为0时，天使のせいはい自动使用	3×2	合成
めいそう	每隔3秒恢复2HP	2×2	合成
ふかきめいそう	每隔3秒恢复4HP	3×2	合成
千年石	每隔3秒恢复2MP	1×1	任务获得
まじない	每隔3秒恢复2MP	2×2	合成
つよきまじない	每隔3秒恢复4HP	3×2	合成
しゅくふく	每隔3秒恢复3HP、3MP	3×2	合成
かがやきのしゅくふく	每隔3秒恢复6HP、6MP	3×3	合成
异世界の守り	根据联机通过关卡的次数提升防御力	1×1	联机模式通过5次迷宫后和モティ对话
异世界の心	根据联机通过关卡的次数提升精神	1×1	联机模式通过10次迷宫后和モティ对话
神秘のしゅくふく	每隔3秒恢复6HP、6MP	3×2	通过隐藏支线任务

紫色辉石

名称	效果	大小	入手方法
ある少女への光	弓攻击力+20，知性和技+10	1×1	タンブル限定分支任务
FEVERスロット	增加FEVER老虎机功能	2×1	从ボン三兄弟那里获得
ダブルフィ-バ-	发动FEVER时，经验值2倍	3×2	光の森RANK金宝箱
ひらめきの结晶	技+10	1×1	合成
しきこうよう	FEVER槽积蓄速度增加	1×2	合成
えいゆうの精神	FEVER发动时间2倍	2×2	合成
奥义・ソ-ド	剑必杀技LV2	1×1	マナの塔RANK金宝箱
奥义・フレイル	锁链必杀技LV2	1×1	星の湖RANK金宝箱
奥义・ボウ	弓必杀技LV2	1×1	赤き砂の砂漠RANK金宝箱
奥义・ハンマ-	锤必杀技LV2	1×1	冰の城RANK金宝箱
うら奥义・ソ-ド	剑必杀技LV3	2×1	合成
うら奥义・フレイル	锁链必杀技LV3	2×1	合成
うら奥义・ボウ	弓必杀技LV3	2×1	合成
うら奥义・ハンマ-	锤必杀技LV3	2×1	合成
うら奥义・ジエマ	所有武器必杀技LV3	2×2	异界RANK金宝箱
异世界のひらめき	根据联机通过关卡的次数提升技	1×1	联机模式通过40次迷宫后和モティ对话

橙色辉石

名称	效果	大小	入手方法
とうぞくの心	伪装宝箱在地图画面上显示	1×1	合成
ニキ-タ族の心得	拾起钱袋时，比平时多获得10%	2×2	合成
倍倍ゲ-ム	打倒魔物时，钱和物品掉落率增加	2×2	合成
急成长の心	打倒魔物时，经验值增加50%	2×2	合成
ライフステイ-ル	恢复给予敌人伤害3%的HP	2×1	合成
マインドステイ-ル	恢复给予敌人伤害3%的MP	1×2	合成
ソウルステイ-ル	恢复给予敌人伤害3%的HP、MP	2×2	合成

绿色辉石

名称	效果	大小	入手方法
至高の加护	不受异常状态	3×2	合成
きよらかなる加护	不受毒状态	1×2	合成
炎の加护	身上不会着火	2×1	合成
冷水の加护	不会变成雪人状态	2×1	合成
大地の加护	不受硬化状态	2×1	合成
そよ风の加护	不受麻痹状态	2×1	合成
森林の加护	不受睡眠状态	2×1	合成
月光の加护	不受混乱状态	2×1	合成
暗の加护	不受阴暗状态	1×2	合成
ワナぬけの守り	可以在钉板上正常行走	2×2	合成
安定の守り	可以在流沙、冰面上正常行走	2×2	合成
マジックバリア	精神+20，防御-20	1×1	魔物掉落

不纯色辉石

名称	效果	大小	入手方法
命のかわき	恢复给予敌人伤害3%的HP，攻击力-10	1×1	魔物掉落 宝箱获得
心のかわき	恢复给予敌人伤害3%的MP，知性-10	1×1	魔物掉落 宝箱获得
たましいのかわき	恢复给予敌人伤害3%的HP、MP，攻击力和知性-10	1×1	魔物掉落 宝箱获得
小さな抵抗	星くずのハーブ自动使用，容易受异常状态	1×1	魔物掉落 宝箱获得
小さな勇气	プイプイ草自动使用，容易受异常状态	1×1	魔物掉落 宝箱获得
小さな希望	天使のせいはい自动使用复活，容易受着火状态	1×2	冒险协会报酬
弱き安定	可以在流沙、冰面正常行走，容易受异常状态	2×1	冒险协会报酬
弱き守り	可以在顶板上正常行走，容易受异常状态	1×2	魔物掉落 宝箱获得
バーサーカー	攻击力+15、防御力-10	2×1	魔物掉落 宝箱获得
バーバリアン	攻击力和防御力+12、知性和精神-5	2×2	魔物掉落 宝箱获得
ウィザード	知性+15、精神-10	2×1	冒险协会报酬
ワイズマン	知性和精神+12、攻击力と防御力-5	2×2	冒险协会报酬
プロテクター	防御力+20、精神-20	1×1	冒险协会报酬
邪精灵たちの友	全魔法LV2，攻击力-10	2×1	魔物掉落 宝箱获得
邪精灵たちのきずな	全魔法LV3，攻击力-50	2×2	魔物掉落 宝箱获得
邪精灵たちの心	全魔法消耗MP减少30%，攻击力-50	2×2	魔物掉落 宝箱获得
光と暗のいたずら	容易受气绝和阴暗状态，除此以外不会受到其他状态	2×2	魔物掉落 宝箱获得
火と水のいたずら	容易受着火和变雪人状态，除此以外不会受到其他状态	2×2	魔物掉落 宝箱获得
土と风のいたずら	容易受到麻痹和硬化效果，除此以外不会受到其他状态	2×2	魔物掉落 宝箱获得
月と木のいたずら	容易受到混乱和睡眠效果，除此以外不会受到其他状态	2×2	魔物掉落 宝箱获得
毒むしたちのいたずら	容易中毒，除此以外不会受到其他状态	2×2	魔物掉落 宝箱获得
くもった生命の石	HP+50、防御力-10	2×1	魔物掉落 宝箱获得
くもった魔力の石	MP+30、精神-5	2×1	魔物掉落 宝箱获得
魔女のめいそう	每隔3秒恢复5MP，防御力-10	3×2	冒险协会报酬
魔女のまじない	每隔3秒恢复5MP，精神-10	3×2	冒险协会报酬
魔女のしゅくふく	每隔3秒恢复10MP，攻击力和知性-50	3×3	冒险协会报酬
幸か不幸か	拾起钱袋时，比平时多获得20%，物品掉落率下降	1×1	冒险协会报酬
岩石王の勇气	击倒魔物增加75%经验值，防御力-20	2×2	冒险协会报酬
急成长のたましい	击倒魔物增加75%经验值，物品掉落率下降	2×2	冒险协会报酬
药师のたまご	HP恢复道具恢复量2倍，容易受到异常状态	2×2	冒险协会报酬
道具使いのたまご	HP恢复道具恢复量5倍，容易受到异常状态	2×2	冒险协会报酬
魔术师のたまご	MP恢复道具恢复量2倍，容易受到异常状态	2×2	冒险协会报酬

大航海時代IV ROTA NOVA

ロッタノヴァ

NDS	KOEI	2006.03.02
	SLG	1-4人/5040日元
大航海时代IV ROTA NOVA	对应触笔	



NDS的这款《大航海时代IV ROTA NOVA》是由PC上的《大航海时代4加强版》移植而来，虽说是移植，但是游戏内容并不是与原作一模一样，光荣公司在原作的基础上做出了一些变动，并加入了一些新的要素。

游戏的主旨是通过贸易来壮大自己在各海域的势力，打败敌方势力，最终取得象征七海霸主的七个霸者之证。游戏一开始可以从三个人物中选择，分别是葡萄牙少年拉斐尔·卡斯特路（**ラファエル·カスト-ル**）、荷兰少女丽璐·阿歌特（**リル·ア-ゴット**）和瑞典提督赫德拉姆·约阿其姆·柏格斯统（**ホドラム·ヨアキム·ベルグストロン**），三个人拥有不同的背景，综合各方面情况来看，新手选择拉斐尔比较容易。

航海的基本是船和航海士。船有大中小型之分，一般只有一根桅杆的属于小型船，双桅的属于中型船，三桅的属于大型船。船帆的不同影响到船在不同风向下的航行速度，综合来说纵帆影响逆风航行的速度，横帆影响顺风航行的速度，本作中出现的帆型和性能如下：

日文名称	中文名称	性能
ラテン	三角帆	纵帆性能高的船帆，三角帆后面的桅杆不能装四角帆
ラテン&トップセイル	三角帆+上帆	由于装了上帆，横帆性能比三角帆高
スクエア	四角帆	横帆性能高的船帆，四角帆前面的桅杆不能装三角帆
スクエア&トップセイル	四角帆+上帆	由于装了上帆，横帆性能进一步提高
スクエア&ステイ	四角帆+斜帆	由于装了斜帆，纵帆性能比四角帆高
スクエア&トップセイル&ステイ	四角帆+上帆+斜帆	纵帆和横帆综合性能很高的船帆

船首和船尾一般有追加装备位置，可以选择装上撞角（**ラム**）或船首炮和船尾炮来提高船的作战能力，撞角一般装在旗舰的船头上，旗舰撞向敌人的船时可以造成伤害，船首炮和船尾炮分别向船头和船尾方向发射，威力较小。除此之外,中型以上的船还可以选择装上船首帆（**スプリットセイル**）和船尾帆（**ジガ-スパンカ-**）来进一步提升横帆性能。船身的追加装备位置可以装追加装甲来提高船的耐久度，使船在海战中更不容易被击沉，但是由于装上之后船体变重，行驶速度会略微下降。船首像位置顾名思义是用来放置船首像的，船首像能带来各种各样的效果。

船舱内的水兵室（海兵诘所）、武装炮台、物资仓库和货物仓库（积荷仓库）四种房间可以互相改造。建造水兵室使船上可容纳的水手上限数量增加，最多可以有四个；武装炮台是海战必不可少的，最多可以有四个；物资仓库用来存放食物和淡水，提供航行的物资保障；货物仓库用来存放商品，最多可以有五个。如果船舱里有追加仓库的位置，可以用来改造成物资仓库或货



现在GBA上的游戏大作除了FF就没什么了，感觉真像是到了末期，很想赶快买个次世代掌机，可是过年时疯狂买衣服，现在也没几个钱了，真是后悔极了。（陈然）女，19岁，重庆教育学院，400067



物仓库，但是仓库的增加会使船的航行速度略微下降。另外，水兵室和武装炮台无法使用最底层的房间建造。

航海士是各自出于不同的目的加入到舰队当中来的人，他们身份性格各异，能力也不尽相同。航海士的基本参数有身体状况、精神状态、等级、HP值四项，身体状况分为健康、疲劳、濒死三种情况，精神状态分为好（元气）、放松（リラックス）、通常、不高兴（不机嫌）四种情况，等级提升后HP值会有相应提升。

航海士的常规参数有体力、敏捷、魅力、智力（知力）、精神、运势六项，每个航海士的各项成长率不同，常规参数影响到航海士的技术参数。魅力和精神影响统率力，敏捷和精神影响驾驶术（操船术），敏捷和智力影响测量术，智力和精神影响会计术，精神和运势影响观察力，体力和精神影响生命力，敏捷和运势影响命中力，体力和敏捷影响剑术（剑斗术），魅力和智力影响说服力（说得力），智力和运势影响谋略术。

航海士们可以配置在船上的各个位置，发挥不同的作用，前提是某一项能力必须满足最低要求，而该项能力值越高，作用效果越好，比如会计术很高的航海士担任主计长的话，买东西打折就比较多。

日文名称	中文名称	对应职务	能力需求	作用
见张台	了望台	了望手	观察力70	观察远处的情况，发现港口和探索道具
甲板	甲板	甲板要员	生命力30	清洗甲板，不容易产生老鼠，提高白刃战能力，但甲板要员容易疲劳
マスト	桅杆	操帆手	驾驶术80	配合风向调整船帆，提高航行速度
船轮	轮舵室	操舵手	驾驶术80	操纵船舵，使船转向灵活
测量	测量室	测量员	测量术120	测量经纬度，使船自动移动
舰长室	舰长室	船长	统率力30	旗舰舰长只能是主角，发号各种命令
副官室	副官室	副官	说服力100	对外交涉，向船长报告各种情况
材木室	木工房	船木工	测量术130	修理船只
诊察室	医务室	船医	观察力150	治疗船员的疾病
调理室	厨房	厨师	生命力70	降低食物消耗，使水手不易疲劳
饲育室	饲养室	饲养员	生命力130	降低食物消耗
主计室	主计室	会计	会计术100	交易时讨价还价
礼拜室	礼拜室	传教士	说服力160	解除水手的不满，在广场发放商品
参谋室	参谋室	参谋	谋略术120	收集情报，制定各种计划
娱乐室	娱乐室	—	—	使航海士情绪放松，水手不易疲劳
个室	单人房	—	—	使航海士恢复体力和好心情
海兵诘所	水兵室	冲锋队长	剑术90	提高白刃战能力
武装炮台	武装炮台	炮击手	命中力90	提高炮击速度

每个主角一开始只拥有三个航海士伙伴，如果想要收到更多的航海士，就要在一些大港口的各处转转，发生固定剧情的话就可能有新的航海士加入了。

说完了船和人，再来看看港口。港口分为城市（都市）和普通港口两种，港口的状态分普通（通常）、好景气、不景气、战争、瘟疫（疫病）几种,每个港口还有发展度和武装度两项数值，标志着港口的贸易兴旺程度和城市军事能力。发展度越高的城市，买和卖的价格也越高，每个港口最多有三到五种商品，发展度很低的时候可能一种商品都没有，随着发展度的提高，商品的种类才可能增加。

每个港口的商业份额总数为100%，能分配给一到三个商会，即商会在该港口的占有度，当某个商会占有度达到100%，或者两个商会的占有度总和达到100%时，其他商会就无法插足了,此外，如果某个港口已经有三家商会有占有度，即使总和未达到100%，其他商会也无法插足。一个商会在某片海域的所有港口的占有度影响其在

新主机不断，新游戏不断，重要的是保持一颗纯正的心和万般游戏挑不花的雪亮的眼睛。（王读者）
男，21岁，江苏南京浦口区盘城新街114号南京信息工程大学8039信箱，210044，QQ：303905941



该海域的势力值。如果在某个港口的占有度达到了100%，那么每个月的月初会得到一定的契约金。

所有的港口城市都有王宫、交易所、广场、旅店（宿屋）、码头（出港所），大部分港口有酒馆（酒场），某些港口还有造船厂（造船所），城市里有同业工会（**ギルド**），还可能有遗迹。

王宫是签订契约的地方，只有签订契约之后才能在该港口进行商业贸易，前面刚刚说过其他商会无法插足的条件，当不满足那些条件时，就可以签订契约取得一定的占有度。签订契约的花费与城市的发展度和武装度有关，取得1%占有度的花费等于发展度加武装度的和除以四，一次最多可以买到20%的占有度，前提当然是港口的剩余份额大于等于20%。

去王宫还可以进行军事投资，军事投资的作用是提升港口的武装度，每一份花费的数额等于军事度除以2.5，小数部分舍去。如果已经与该港口签订契约，而且港口的商业份额有剩余，那么进行军事投资也可以取得占有度。到下个月月初的时候，港口的武装度就会根据投资的数额有一定程度的提高，达到9999时就无法继续提高了。

每个主角都有一个城市作为根据地，拉斐尔的是里斯本（**リスボン**），丽璐的在阿姆斯特丹（**アムステルダム**），柏格斯统以斯德哥尔摩（**ストックホルム**）为根据地，在根据地的王宫，还多出一个“借出道具”（**アイテムを貸す**）的选项。把暂时不用的道具借给国王放在王宫内展览，每个月能获得少量租金，需要的时候可以取回（**アイテムを引き取る**）。

签订了契约之后，就可以前往交易所买卖商品了，占有度越高，可以购买的商品数量越多。每一种商品有特定的到货时间，例如每月到货、单数月到货、双数月到货等，如果是单数月到货的商品，全部购入之后，在下一个单数月份之前就再也买不到了。如果自己要出售的商品和交易所的商品种类一样，是只亏不赚的。此外交易品还有等级的差别，代表了商品的品质，最好的是一级品，最差的是五级品，同一种商品等级越高售价也越高。任命主计长可以在购入商品时打折，在初期资金不多的情况下，还是尽量节约一点比较好。

在交易所可以进行商业投资，用于提升港口的发展度，每一份花费的数额等于发展度除以2，小数部分舍去，与军事投资一样，如果已经签订契约且港口的商业份额有剩余，进行商业投资可以取得占有度，到下个月月初港口的发展度有一定程度提高，上限同样是9999。

选择查看市场行情（相场情报）的话，可以自由查看全世界范围内已经到达过的港口的贸易情况，还没有去过的港口就无法查看了。查看市场行情需要支付一定的费用，查看城市的行情需要的费用比普通港口要高。如果查看市场行情时发现地图上的有些港口图标周围有特殊的黄色标记，说明那个港口正在流行某一种或几种商品，可以查看流行品的种类和售价。如果大量抛售流行品的话，交易所的人会给一些特别优惠，提升主角商会的占有度，而如果在独占港口倾销流行品，还能得到推荐信，不管拿到那里的王宫去都能换取占有度，是开辟契约港的好方法。



每个港口的广场都有一些零售店，平时可以去向店主们探听一下流行情报，从中把握商机。如果副官报告说有很多人聚集在广场上（**広場に人が集まっているようですが**），也说明该港口现在正有商品流行，去广场时就会发现所有零售店清一色出售同一种商品。

如果船上有传教士，那么在广场上可以免费发放商品（交易品**の**配布），这是一种对商品的宣传，发放商品时，如果有店主说可能会在某地流行起来的话，那么过不了多久，这种商品就会

流行。出售流行商品的利润是非常高的，因此可以多发放商品，人为制造流行，利用流行商品来快速盈利。

旅店是用来休息住宿缓解疲劳的地方，如果任命了参谋，那么住宿时参谋还能获得该海域其他商会的详细情报，包括商会统帅的背景和等级，商会的资金、势力值和根据地。知己知彼才能百战不殆，每到达一片新的海域时，可以先去旅店住宿，让参谋侦查其他商会的情报，有利于今后的商战和海战。



码头是船停靠和进行补给的地方，每次出港的时候，按照淡水和食物一比一的比例进行补给，也可以更改这个比例。出海（洋上へ）以后，舰队离开港口，由玩家手动驾驶开始航行，如果任命了测量员，就能使用自由移动，让舰队在已经签订契约的两个港口之间自动航行，不需要玩家操控。查看甲板画面可以看到旗舰上航海士们的工作状态和心情等，还能调整每个人担任的职务。

码头有船坞（ドック）可以使用，每个舰队最多可以有五艘船，其他的船都停放在船坞里，交换船舶（船の入れ替え）能交换舰队和停放在船坞的船。如果航海士多到旗舰上放不下的程度，可以考虑让他们担任舰队里其他船的船长，如果不任命船长的话，其他船的船长则由水手中的一人担任，任命船长对海战是很有帮助的,所以还是给旗舰外的四条船选一个统率力高的船长吧。如果想要更换舰队里船的排列顺序，可以在船坞进行队列变更，如果旗舰也变更的话,航海士们的职务要重新的在甲板画面调整一次。

当商会的势力值达到一定程度的时候，就可以建立地方舰队了，建立地方舰队的时候，首先要花费10万的资金，然后指定一位航海士担任舰队提督，当然也是统率力越高越好了。选定提督后，再选择停放在船坞里的船作为地方舰队的船,如果船坞里没有船也是不能建立地方舰队的。地方舰队有了资金、提督和船以后就可以开始运营了，可以指定一个签约城市作为其根据地进行海域委任，让地方舰队经商赚钱，或者指定签约城市进行警戒（哨戒），防止敌对商会舰队的侵入，还能让地方舰队进港（寄港）和攻击港口（街攻击）。

酒馆是打探情报的好地方，城市的酒馆都有女郎，在酒馆喝一杯（飲み物をたのむ）就能见到漂亮的女郎，她们会叫你再喝一杯（もう1杯召し上がって），和她喝酒之后女郎会和你聊天，或者告诉你一些流行情报和道具情报，当然，美女的酒不是这么好喝的，这第二杯酒的价格是第一杯酒的两倍哦！

酒馆里的客人们也能提供各种情报，不过要请他们喝酒（みんなにおごる）在先，客人们提供的情报可以让你掌握其他商会舰队的动向，还有海盗舰队的动向等等。舰队的水手也都是从酒馆里募集的（水夫を集める），招募水手有一个小诀窍，先请大家喝酒再招募的话，愿意上船的人数就会更多。

如果任命了参谋，还可以在酒馆里制定计划（策谋の立案），其实说阴谋更妥当一点，因为这些计划都不是什么好事，骗其他商会的舰队开往某个港口（舰队诱导），写假文书挑拨其他商会之间的关系（伪文书制作），制造流言蜚语诋毁其他商会让他们占有率下降（悪い噂）。虽然这些计划都有一定几率失败，但是本作中制造流言的成功率相当高，而且成功后的效果也很可观，所以制造流言趁机提升自己商会的占有度是很好用的方法。当然，搞阴谋也是要买通一些家伙来实行的，因此每次制定计划需要花费资金100。

在造船厂可以买新的船，既可以买标准舰队的船，也可以按照舰队和船坞的船进行特别订造（特别注文）专有舰队的船，前提是作为订造标准的船和造船厂出售的船类型一致。各地的造船厂能买到的船种类各有差别，中国杭州有大型中国帆船出售，贸易、探险和海战都不错，英国伦敦有战列舰出售，是最强的海战船型。

如果最开始用的小船和中船需要更新换代没机会再出场，就在造船厂里卖掉吧。海战中受损的船可以在造船厂进行修理，如果任命了船木工，修理的时候船木工会一起帮忙，修理费能打折。

为了适应贸易、探险和海战的需要，可以在造船厂对船进行改造，提高帆的性能，增加或减

GBA已经彻底落没了，但还是希望大家不要忘了昔日在GBA上度过的快乐时光。（丁晨皓）
男，16岁，上海市奉贤区南桥镇古华中学初三3班，201400



少相应的船舱。改造的一般原则是：如果进行纯贸易，货物仓库造满五个，水兵室和武装炮台可以不要，不过在海上不幸遇到海盗的话，就只有走为上策了；如果进行纯探险，水兵室、武装炮台和货物仓库都不要，全部改成物资仓库，尽量提高在海上航行的最大时间；如果进行纯战斗，根据以炮战为主还是白刃战为主多造武装炮台或水兵室，战斗时船上的水手人数众多，物资消耗量非常大，货物仓库最多留一两个来存放战利品，不要战利品的话就没必要留货物仓库了。如果想兼顾几种需要的话，就根据情况酌情增减几种船舱的数量吧。

港口的武装度影响到造船厂可提供的大炮类型，本作中最强的大炮是连射炮，射程和威力都最大，只有在港口武装度达到7000以上时才会在造船厂出现。造船厂也有船坞，和码头的船坞一样可以进行船舶交换、船长任命、变更队列和组成地方舰队。

同业工会是城市特有的，可以在同业工会买进和卖出道具（**アイテム**购入、**アイテム**卖却），如果任命了副官，还可以向其他商会发送交涉文书（交涉文书**の**发送）。发送亲善交欢的文书可以提高和其他商会的友好度，发送签订协议（协定缔结）的文书可以和其他商会结成同盟，当与敌对商会交战时，附近的同盟商会舰队会来帮忙，撕毁协议（协定破约）文书用来解除同盟关系，而宣战布告文书发出后，收到文书的商会成为敌对商会，进入交战状态。想要停止交战的话还可以发送停战文书。

如果已经取得某个海域的霸者之证，给主角舰队的第二艘船任命一个船长，副官的说服力达到200以上时，在同业工会还能发送威压文书。自己商会在该海域势力值比威压对象高很多，且和威压对象的友好度很高时，威压的成功率就会比较高，威压成功后，对象商会成为自己麾下的势力，每个月上交持有总资金的1%，对象商会舰队也可以像自己的地方舰队一样使用。

向同业工会汇报黄金航路是本作新增的要素，某个港口的某种商品在另一个港口出售，如果能获取500%以上的收益时，就是一条能够获得巨额利润的黄金航路，向同业工会汇报这个发现，就能在相当长的一段时间内，在商品的到货月获得一定的奖励。流行品的买卖可以形成黄金航路,非流行品的买卖一样可以形成黄金航路，只要买价和卖价的差距足够大利润足够高就行，比如美洲的可可、玉米运到欧洲就能形成黄金航路,除了跨海域的情况以外，同一海域的两个港口间也有可能形成黄金航路。

大多数城市都有遗迹，只有个别的城市没有。在酒馆和女郎聊天时，她会说很想要某件东西，找到她想要的东西交给她，就能得到关于遗迹的情报。探索遗迹必须要有遗迹地图才可以，遗迹地图能在世界各地的同业工会买到。探索遗迹的过程中会遇到一些特殊的事件，需要玩家做出判断，如果没有十足把握的话，还是准备好用SL大法吧。遗迹探索成功后会使势力值上升，一般还能顺便得到一件道具，有些遗迹在特定时间有特殊仪式，在这个特定时间访问遗迹就能参加仪式，提升一些航海士的能力，而其它时间去的话会直接被卫兵赶走。

游戏中的道具一共分为原产物、航海用品、武器、防具、装备品、船首像、礼物、霸者之证、霸者之证的地图、遗迹地图、谜之物品、古代地图一共十二种，每一种道具的作用如下：

原产物	某些港口交易所的人会要求你把原产物给他，为港口增加一种商品
航海用品	治疗航海过程中的疾病，消除鼠患
武器	提升装备者的剑术
防具	提升装备者的剑术
装备品	提升装备者的某一项能力，必须为特定职务时才有效
船首像	为整个舰队带来某种效果
礼物	赠送给酒馆女郎
霸者之证	某个海域霸主的象征
霸者之证的地图	标志着霸者之证位置的地图
遗迹地图	城市遗迹的地图，探索遗迹的必需品
谜之物品	两个一组，能组合成霸者之证的地图
古代地图	四张一组，能组合成标志着古代秘宝位置的地图

这些道具中，古代地图是本作新增加的，一共二十张，分别每四张成一组，标志着五种古代秘宝的位置。不同于其他埋藏于大陆的道具，古

代秘宝是沉眠在海底的，而且没有详细的经纬度,只能根据提示在对应的海域按照地图上标示的位置去仔细搜寻。虽然寻找起来非常困难，不过古代秘宝提升航海士能力很高，所以还是物有所值的。其实并非一定要收集齐四张地图碎片，有时候拿到三张地图碎片之后就能看出大概位置了，不过为了道具全收集的话，还是拿齐地图吧。

个人认为道具中特别有用的是船首像中大鹫像和航海用品中的华佗的中药、莱姆的汁液和金黄色的猫。大鹫像装备在船上以后，能够提升航行速度，使舰队自动移动时能够高速航行，最大程度缩短了航行时间。华佗的中药能够治疗传染病，莱姆的汁液能够治疗坏血病，金黄色的猫能够消除鼠患保住物资，有了这三种东西之后，航海过程中最困扰的三个问题也迎刃而解了，可以放心的在海上进行长时间的冒险探索。



关于道具的取得方法，一共有以下一些途径：各个城市的同业工会都有道具出售，这是最简单的取得方法。探索城市的遗迹时，通常能取得一件道具，前提是送给酒馆女郎她想要的礼物。酒馆女郎在得到礼物后，除了会提供关于遗迹的信息外，还会提供本海域埋藏的道具的具体经纬度，不停的喝酒就可以打听到。特定的航海士在特定的港口发生剧情，可以获得或购买道具，或者得到关于道具的传说，再到相应的海域找酒馆女郎打听经纬度即可。任命特定的航海士率领地方舰队，在特定的港口也会得到关于道具的信息。在海上遇到白鲸或鲨鱼后，也能得到特定的道具。打败一些商会之后，去其根据地所在的城市，可能得到道具或关于道具的信息。取得霸者之证后再到各个港口去转转，也可能得到关于道具的情报。

在海上寻找道具的时候，了望手的能力越高越好，探索的区域半径决定于了望手的观察力，因为某个经纬度的位置不是一个点，而是一小片区域，如果探索区域很小的话，必须一步一探索，而探索区域较大的话，也许一次就可以找到了。

再来看一下游戏里的操作，进入游戏后，根据屏幕下方的提示，X键表示“共通”时，就能打开主菜单，其中包括航路图、甲板画面、水手分配（水夫编成）、机能、道具（**アイテム**）、情报六大项。

航路图中浅红色的圆点代表已经签订契约的港口，深红色的圆点代表未签订契约的港口，根据圆点大小可以判断港口的规模是城市还是普通港口，还未到达过的港口不显示。两个契约港口之前的红色细线代表已经开启的自动航行路线，黑色细线代表未开启的自动航行路线，根据黑色细线可以判断港口的位置，这对探索港口是很有帮助的。

在航路图画面可以查看每个已经到达过的港口的信息，包括发展度、武装度、状态、商品和贸易份额占有情况。如果参谋已经侦查到其他商会的情报，按X键可以查看该海域其他商会的情况和他们占有的港口。按Y键切换到世界地图后，可以查看其他海域的航路图。

甲板画面显示的是旗舰的剖面图，可以配置航海士们在各个位置，按R键查看他们的详细信息，如果发现有人身体处于疲劳状态或者不高兴的时候，就换到娱乐室和单人房里去休息一下吧。每个航海士能装备五件道具，分别是武器防具各一件和三件装备品，在道具说明中写到过航海士必须为特定职务时才有效，就是指如果某人装备了算盘，会计术得到提高，只有当他在主计室担任主计长时才有效，如果放到其他位置去，算盘的图标上会出现红色的叉，会计术还是原来的数值。

每一艘船都有最少需求水手数和最大容纳水手数的上下限，船帆性能越高，武装炮台越多，需求水手数量就越多，而增加武装炮台和水兵室的话，可容纳水手的最大数值会随之增加。水手的分配是根据需要来决定的，如果只进行贸易或探险，可以保持每条船上只配置最低需求人数。如果进行海战，无论是以炮战还是白刃战为主，最好都多放一些水手在船上，如果水手人数过少，在战斗中阵亡很快的话，即使船只再强，也只能过早退出战斗。

分配水手时能按Y键使用自动分配，自动分配有重视旗舰、平均化和必要最小三种分配方式。重视旗舰的情况下，首先满足旗舰的最少

需求人数，然后满足其它船只的最少需求人数，如果还有多余的水手，就会自动分配到旗舰上，旗舰到达最大容纳数之后，再自动分配到其他船只上。平均化的情况下，如果水手人数不足以满足所有船只最少需求人数，则平均分配在所有船只上，如果满足最少需求人数后还有多余水手，多余的水手平均分配在所有船只上，此时每条船上的水手人数跟船只最少需求人数有关，并不一定是所有船上水手人数相等。必要最小的情况下，只保留最少需求人数，如果连最少需求人数都无法保证的话，则进行平均分配。

除了平均分配之外，还能手动调整水手数量，L和R键分别是最少人数和最多人数的快捷操作，微调靠十字键的左右方向来进行。由于海战时旗舰有着非常重要的地位，所以推荐海战时的水手配置选择重视旗舰的方式。

机能画面是存档、读档、结束游戏、收支报告和海上操作说明的开启或关闭设定。

在道具画面可以查看当前拥有的道具和效果，已经送出的原产物和礼物无法在这里查看，对装备品和船首像用Y键进行装备或取下（**はずす**），对航海用品和各种地图用Y键进行查看。如果**ハンス・レッツエル**教授已经加入的话，按X键可以看到这位博学者对每一件道具的解说。

在情报画面可以查看航海士情况、船的情况、船坞的船、舰队情况、黄金航路的记录和古代地图。查看航海士情况时，按X键可以按照航海士当前职务、等级或技术参数来分类排序，这样很容易能找到等级或某项技术参数最高或最低的航海士。查看船只情况的画面中，上屏幕显示船的内装和外装信息，下屏幕显示的是船的名字、型号、船长和耐久度。停放在世界各地的船只都在查看船坞的船画面中显示，上屏幕同样是船的内装和外装信息，下屏幕显示船的名字、型号、停放港口和耐久度。查看舰队情况可以选择查看主角舰队的船只具体信息，和地方舰队的收





支报告，并能给地方舰队下达指令。黄金航路的记录只有最高的五条记录，一共有两种排名：利润率最高和获得奖励金总和最高，选中每条记录时，上屏幕的世界地图中显示黄金航路连接着的两个港口。查看古代地图时，上屏幕显示古代秘宝的地图，红色的叉表示秘宝地点，按Y键可以查看关于秘宝的提示，得知秘宝处于哪片海域。

舰队在海上航行时，上屏幕显示海域画面，下屏幕左上角显示日期和经纬度，右边的图标依次是帆状态、水手数量、疲劳值、淡水数量、食物数量，蓝色的横条表示船速。机能设定中，海上操作说明设定为开启时，下屏幕最下方显示操作说明。用十字键控制旗舰方向时，LR键控制船帆的左右旋转，配合风向调整以提高航行速度，实际上这种操作对于习惯PC版的玩家来说非常不方便，不过好在游戏提供了更为便利的操作，用触笔来指定旗舰的方向时，船帆会根据风向进行自动调整。船帆状态分为全开、半开和关闭三种，一般在有目的地的航行时使用全开提高船速，在某一小片区域进行探索时使用半开，攻击港口时可以选择关闭，让舰队保持位置停泊下来。

在海上按Y键可以在探索、宣战、查看情报三种模式中切换。探索模式下可能会在周围发现淡水、食物、金币、温泉、道具等等，如果没有任何发现，水手疲劳度上升3点，探索过程中可能会有水手失踪或者被野兽袭击导致人数减少。宣战模式下可以对画面上的舰队或港口宣战，一旦宣战后，自动和宣战对手成为敌对关系，友好度大幅下降，不过无法对同盟商会的舰队宣战。查看情报模式下，可以选择查看画面上的港口和船情报。在海上航行时按下X键也可以随时调出主菜单。

各位玩家一定会注意到，在查看世界地图时，画面上有黑色的区域。这些未知区域中，有着补给村的存在，补给村可以为舰队提供物资、招

募水手、住宿休息和修理船只，而报酬仅仅需要几枚金币而已。光荣公司在本作中加入了新的设定，让本作能和网络游戏《大航海时代Online》互动，从3月1日到6月30日，《大航海时代Online》中会出现一些告知玩家“村落的名字”与“约定的话语”（约束の言叶）的NPC中，在本作中找到对应的补给村后，输入这个“约定的话语”，就可以在补给村中购买非常罕见的珍贵商品，这些商品都具有非常高的利润哦！



在各地的酒馆请大家喝酒，就可以得到关于补给村的坐标，但是只有舰队抵达补给村时，才能得知村子的名字。需要注意的是，如果测量员能力不够高，那么舰队在黑色位置区域中航行时，无法得到经纬度，只能显示出问号，所以一定要在测量员能力足够高时进行补给村的探索。探索补给村可能会在海上连续航行好几个月，如果没有充足的准备，水尽粮绝后水手疲劳度很快升高到100，之后人数就会越来越少，当减少为0时就GAME OVER了，所以开始探索前最好对舰队的船只进行改造，保证续航能力。另外，如果在海上探索时船员患上了传染病或坏血病，也会导致测量员无法测量出坐标，假如还没有得到航海用品的话，随时存档以防不测比较好。

游戏中虽然有日期的设定，但是却没有年份的设定，也就是说可以一直玩下去，直到收集7个霸者之证为止，通关一次之后，隐藏人物玛丽亚·华梅·李（マリア·ホアメイ·リ-）出现。华梅拥有绝佳的初始条件，想必这位抗击倭寇的中国女提督更能获得广大玩家的青睐吧。

补给村	坐标
ノム	北67 西165
イヌビク	北69 西136
チャ-チル	北58 西93
センタバ-バラ	北34 西120
ハワイ	北22 西159
タヒチ	南14 西147
カリャオ	南8 西78
バルバライソ	南38 西73
モンテビデオ	南38 西60
リオデジャネイロ	南22 西43
コッド	北41 西70
フォレル	北65 西39
ヘクラ	北63西18
アソ-レス	北38西28
ナルビク	北69 东18
ディクソン	北73 东80
チクシ	北72 东129
コルフ	北60 东165
エゾ	北42东141
グアム	北15东145
レパキュ-	南16东122
パ-ス	南31东115
ワンガヌイ	南39东174
カリビブ	南22东14

最后总结一些海战心得，对比PC版和NDS版,个人感觉更喜欢炮战了，原因在于本作中的白刃战单挑系统有了变化。原PC版中海战时双方旗舰接触后会进行单挑，对方由舰队提督出战，己方由冲锋队长出战，没有冲锋队长时由甲板要员出战，连甲板要员都没有的话就只能由主角自己出战了，进入单挑后就可以放手看戏了，一般己方人员剑术比对方高很多的时候，单挑结果基本没有悬念；而在NDS版中，单挑是要手动进行的,根据画面上的提示按下A键，可恶的是即使剑术比对方高很多，还是经常输掉，导致己方二挑一甚至三挑一的情况出现，伤亡惨重……

鉴于以上原因，采用炮战的损失要小的多，打起来也比较轻松。选择耐久度高的大型船只进行改造，每艘船上设置两到三个武装炮台，在旗舰上配置命中力高的炮击手，为其他船只任命船长，对港口进行军事投资后，换上连射炮。战斗时使用T型战法，让己方舰队的侧面对着对方船只的船头或船尾，华丽的把对方击沉吧！



NDS	MICROSOFT	2006.02.01
	SLG	1-4人/29.99美元
帝国时代 王者世纪		512M



帝国时代部分资料

时代升级条件

封建时代：500F、500G、完成3项暗黑时代科技。

城堡时代：1000F、1000G、完成7项封建时代科技。

帝国时代：1500F、1500G、完成11项城堡时代科技。

建筑

暗黑时代

TOWN CENTER

贸易(TRADE)：按一定比率进行钱和食物的交换。

时代进化（AGE UP）：达到升级条件后，升级为下个时代。

特殊能力：生产VILLAGERS

建造条件：由VILLAGERS建造

建造花费：600F、400G

MILL

特殊能力：每回合提供食物收入。

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：90F、50G

FARM

特殊能力：每回合提供食物收入。

建造条件：MILL建立

建造花费：90F、60G

MINE

特殊能力：每回合提供金钱收入。

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：330F、210G

BARRACKS

特殊能力：生产步兵。

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：360F、240G

STABLE

特殊能力：生产骑兵

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：360F、240G

封建时代

TOWER

特殊能力：提升周围建筑防御力。

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：225F、150G

ARCHERY RANGE

特殊能力：生产远程单位

建造条件：TOWN CENTER建立

建造花费：360F、240G

MARKET

特殊能力：兑换、雇佣

建造条件：TOWN CENTER建立。

建造花费：360F、240G

BLACKSMITH

特殊能力：无
建造条件：TOWN CENTER建立。
建造花费：360F、240G

城堡时代

UNIVERSITY
特殊能力：无
建造条件：TOWN CENTER建立
建造花费：450F、300G

CASTLE
特殊能力：生产该势力特有的单位
建造条件：进入城堡时代
建造花费：900F、600G

CHURCH
特殊能力：生产MONKS
建造条件：TOWN CENTER建立
建造花费：450F、300G

SIEGE WORKSHOP
特殊能力：生产攻城单位
建造条件：TOWN CENTER建立
建造花费：450F、300G

帝国时代

WONDER
特殊能力：增加食物和黄金收入

战斗单位

黑暗时代

VILLAGERS
单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击50、防御50、视野7、攻击距离1
特殊能力：建造
生产条件：TOWN CENTER建立
生产花费：100F、100G

MILITIA
单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击100、防御100、视野7、攻击距离1
特殊能力：无
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：75F、25G

SCOUT CAVALRY
单位类型：骑兵
伤害补正：对步兵伤害+33%，对远程单位伤害+33%，对建筑伤害-50%。
基础能力：HP100、移动12、攻击100、防御100、视野10、攻击距离1
特殊能力：侦察
生产条件：STABLE建立
生产花费：120F、30G

封建时代

MEN-AT-ARMS
单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御150、视野7、攻击距离1
特殊能力：无
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：95F、25G



SPEARMEN
单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%伤害，对建筑+33%伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击100、防御150、视野7、攻击距离1
特殊能力：克制骑兵（对骑兵攻击力上升）
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：105F、30G

LIGHT CAVALRY
单位类型：骑兵
伤害补正：对步兵+33%伤害、对远程单位+33%伤害、对建筑-50%伤害。
基础能力：HP100、移动10、攻击150、防御150、视野7、攻击距离1
特殊能力：平原冲锋(在平原上时，提升攻击力)
生产条件：STABLE建立
生产花费：140F、35G

ARCHERS

单位类型：远程单位

伤害补正：对建筑-50%伤害

基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御100、视野7、攻击距离3

生产条件：ARCHERY RANGE建立

生产花费：105F、45G



SKIRMISHERS

单位类型：远程单位

伤害补正：对建筑-50%伤害

基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御110、视野7、攻击距离2

特殊能力：突击

生产条件：ARCHERY RANGE建立

生产花费：95F、40G

WELSH BOWMEN

单位类型：远程单位

伤害补正：对建筑-50%伤害

基础能力：HP100、移动7、攻击175、防御125、视野7、攻击距离3

生产条件：ARCHERY RANGE建立

生产花费：145F、60G

城堡时代

PIKEMEN

单位类型：步兵

伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。

基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御200、视野7、攻击距离1

特殊能力：克制骑兵

生产条件：BARRACKS建立

生产花费：150F、45G

SWISS PIKEMEN

单位类型：步兵

伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。

基础能力：HP100、移动7、攻击175、防御225、视野7、攻击距离1

特殊能力：克制骑兵

生产条件：BARRACKS建立

生产花费：185F、60G

KNIGHTS

单位类型：骑兵

伤害补正：对步兵+33%伤害、对远程单位+33%伤害、对建筑-50%伤害。

基础能力：HP100、移动10、攻击200、防御200、视野7、攻击距离1

特殊能力：平原冲锋(在平原上时，提升攻击力)

生产条件：STABLE建立

生产花费：210F、65G

KNIGHTS OF THE ROUND

单位类型：骑兵

伤害补正：对步兵+33%伤害、对远程单位+33%伤害、对建筑-50%伤害。

基础能力：HP100、移动10、攻击225、防御225、视野7、攻击距离1

特殊能力：平原冲锋(在平原上时，提升攻击力)

生产条件：STABLE建立

生产花费：210F、55G

CAMELS

单位类型：骑兵

伤害补正：对步兵+33%伤害、对远程单位+33%伤害、对建筑-50%伤害。

基础能力：HP100、移动10、攻击200、防御200、视野7、攻击距离1

特殊能力：沙漠冲锋(在平原上时，提升攻击力)，使马惊吓（对骑兵攻击力提升）

生产条件：STABLE建立

生产花费：220F、70G

CROSSBOWMEN

单位类型：远程单位

伤害补正：对建筑-50%伤害

基础能力：HP100、移动7、攻击200、防御125、视野7、攻击距离3

特殊能力：移动后不能攻击

生产条件：ARCHERY RANGE建立

生产花费：115F、40G

ELITE SKIRMISHERS

单位类型：远程单位

伤害补正：对建筑-50%伤害

基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御



150、视野7、攻击距离2
特殊能力：突击
生产条件：ARCHERY RANGE建立
生产花费：125F、50G

HORSE ARCHERS

单位类型：远程单位
伤害补正：对建筑-50%伤害
基础能力：HP100、移动7、攻击150、防御150、视野7、攻击距离2
生产条件：ARCHERY RANGE建立
生产花费：125F、50G

GENOESE CROSS BOWMEN

单位类型：远程单位
伤害补正：对建筑-50%伤害
基础能力：HP100、移动7、攻击255、防御200、视野7、攻击距离2
特殊能力：移动后不能攻击
生产条件：ARCHERY RANGE建立
生产花费：170F、70G

SCORPIONS

单位类型：攻城单位
伤害补正：对建筑+50%伤害
基础能力：HP100、移动7、攻击350、防御250、视野7、攻击距离3
特殊能力：只能攻击战斗单位，不能反击，移动后不能攻击
生产条件：SIEGE WORKSHOP建立
生产花费：65F、190G

BARRERING RAMS

单位类型：攻城单位
伤害补正：对建筑+50%伤害
基础能力：HP100、移动7、攻击400、防御325、视野7、攻击距离1
特殊能力：只能攻击建筑，不能反击
生产条件：SIEGE WORKSHOP建立
生产花费：50F、155G

ONAGERS

单位类型：攻城单位
伤害补正：对建筑+50%伤害
基础能力：HP100、移动7、攻击275、防御275、视野7、攻击距离3
特殊能力：不能反击，移动后不能攻击
生产条件：SIEGE WORKSHOP建立
生产花费：60F、180G

MONKS

单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动9、攻击50、防御150、视野7、攻击距离1
特殊能力：转换、治疗
生产条件：CHURCH建立
生产花费：150F、45G

帝国时代

TWO HANDED SWORDSMEN

单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击250、防御250、视野7、攻击距离1
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：190F、65G

DOPPLE-HANDERS

单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击275、防御275、视野7、攻击距离1
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：220F、75G

ELITE PIKEMEN

单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动7、攻击200、防御250、视野7、攻击距离1
特殊能力：克制骑兵
生产条件：BARRACKS建立
生产花费：220F、75G

ELITE MONKS

单位类型：步兵
伤害补正：对攻城单位+33%的伤害，对建筑物

+33%的伤害。
基础能力：HP100、移动9、攻击50、防御200、视野7、攻击距离1
特殊能力：强力转换、强力治疗
生产条件：CHURCH建立

科技

暗黑时代

LOOM
效果：所有村民+25DEF
出现条件：TOWN CENTER建立

TOWN SCOUTS
效果：城镇视野+4
出现条件：TOWN CENTER建立

LEATHER SOLES
效果：所有村民+1移动力
出现条件：TOWN CENTER建立

WEAPON-SMITHS
效果：MILITIA攻击力+25%
出现条件：BARRACKS建立

封建时代

TOWN WATCH
效果：提升TOWN CENTE 20%防御力，视野+2
出现条件：TOWN CENTER建立

WHEEL-BARROW
效果：建造建筑花费减少10%
出现条件：TOWN CENTER建立

ADVANCED MINING
效果：增加15%金钱收入
出现条件：MINE建立

HORSE COLLAR
效果：增加10%食物收入
出现条件：MILL建立

SCALE MAIL ARMOR
效果：第二世纪的步兵防御力+25%
出现条件：BLACHMITH、BARRACKS建立

SCALE BARDING
效果：第二世纪的骑兵防御力+25%
出现条件：BLACHMITH、STABLE建立

FLETCHING
效果：第二世纪的远程单位攻击力+25%
出现条件：BLACHMITH、ARCHERY RANGE建立

PADDED ARMOR
效果：第二世纪的远程单位防御力+25%
出现条件：BLACHMITH、ARCHERY RANGE建立

FORGING
效果：第二世纪的步兵、骑兵攻击力+25%
出现条件：BLACHMITH、STABLE、BARRACKS建立

TRACKING
效果：所有步兵视野+2
出现条件：BARRACKS建立

CARTOGRAPHY
效果：所有单位视野+1
出现条件：TOWN CENTER建立

TRADING
效果：提升钱和食物的兑换率
出现条件：MARKET、TOWN CENTER建立

COINAGE
效果：增加10%的黄金收入
出现条件：MARKET、TOWN CENTER建立

城堡时代

TOWN PATROL
效果：提升TOWN CENTE 20%防御力，视野+2
出现条件：TOWN CENTER建立

HAND CART
效果：建造建筑花费减少10%
出现条件：TOWN CENTER建立

SHAFT MINING
效果：增加15%金钱收入
出现条件：MINE建立

HEAVY PLOW
效果：增加10%食物收入
出现条件：MILL建立

CHAIN MAIL ARMOR
效果：第三世纪的步兵防御力+25%
出现条件：BLACHMITH、BARRACKS建立

CHAIN BARDING
效果：第三世纪的骑兵防御力+25%
出现条件：BLACHMITH、STABLE建立

BODKIN ARROW
效果：第三世纪的远程单位攻击力+25%





出现条件：BLACHMITH、ARCHERY RANGE建立

LEATHER ARMOR

效果：第三世纪的远程单位防御力+25%

出现条件：BLACHMITH、ARCHERY RANGE建立

IRON CASTING

效果：第三世纪的步兵、骑兵攻击力+25%

出现条件：BLACHMITH、STABLE、BARRACKS建立

CONSCIPTION

效果：生产步兵花费-15F/15G

出现条件：BARRACKS建立

HUSBANDRY

效果：生产骑兵花费-15F/15G

出现条件：STABLE建立

ARCHERY TOUMAMENTS

效果：生产远程单位花费-15F/15G

出现条件：ARCHERY RANGE建立

MECH'S GUILD

效果：生产攻城单位花费-15F/15G

出现条件：ARCHERY RANGE建立

BANKING

效果：增加5%的黄金收入，提高兑换率

出现条件：MARKET建立

MERCHANT NETWORK

效果：雇佣的时候花费-25G

出现条件：MARKET建立

REDEMPTION

效果：提升MONKS和EITE MONKE的治疗效果

出现条件：CHURCH建立

FERVOR

效果：提升MONKS和EITE MONKE的转换效果

出现条件：CHURCH建立

SANCTITY

效果：MONKS和EITE MONKS防御力+25%

出现条件：CHURCH建立

MURDER HOLES

效果：TOWER防御力+25%

出现条件：UNIVERSITY建立

MASONRY

效果：所有建筑+5%防御力

出现条件：UNIVERSITY建立

帝国时代

CROP ROTATION

效果：食物收入+10%

PLATE MAIL ARMOR

效果：第四世纪的步兵防御力+25%

PLATE BARDING

效果：第四世纪的骑兵防御力25%

BRACERS

效果：第四世纪的远程单位攻击力+25%

RING ARCHE ARMOR

效果：第四世纪的远程单位防御力+25%

BLAST FUMACE

效果：第四世纪的步兵和骑兵攻击力+25%

ARENA

效果：允许生产CHAMPIONS

SQUIERS

效果：允许生产PALADINS

SAPPERS

效果：所有步兵对建筑的伤害+50%

HOARDINGS

效果：城堡的防御力提升35%。

SPIES

效果：所有敌人的城镇显示在视野范围中。

GUILDS

效果：增加5%的黄金收入，提升兑换率。

ATONEMENT

效果：提升MONKS和ELITE MONKS的治疗效果。

BLOCK PRINTING

效果：提升MONKS和ELITE MONKS的转换效果。

ILLUMINATION

效果：从遗迹处获得黄金收入+50%。

FAITH

效果：MONKS和ELITE MONKS防御力+25%。

TREADMILL CRANE

效果：建造花费减少10%。

SIEGE ENGINEERS

效果：允许生产帝国时代的攻城单位。

ARCHITECTURE

效果：所有建筑物防御+5%。

BALLISTICS

效果：远程攻城单位攻击力+25%。



系统介绍

—— 主界面 ——

デッキ编成：卡组编成
フリ−デュエル：自由对战
チャレンジ：挑战模式
カ−ド取得：卡片取得
禁止・制限**リスト**：禁止、限制卡表
オプション：游戏设置

—— 卡组编成 ——



进入卡组编成后的界面。最上面一行有4个图表，分别是开始编成卡组、调整喜爱度、显示更替、卡组整理。最右面的文字显示的是目前使用的卡组名字。调整喜爱度是帮每张卡设置喜爱度，喜爱度为卡片搜索的一个方式。显示模式默认是列表，点显示更替后会变成平铺。卡组整理界面另外介绍。

选择开始编成卡组按A或者下确认后，光标会移动到第2排图标，就是下箭头那排。这排主要是设置条件过滤、排序卡片来方便搜索的。下箭头为开始进入下面的卡片列表。

心形图示为根据喜爱度过率。上下箭头点击后有多种排序方式，从左到右，从上到下（下面类似的介绍顺序同）分别为名字、攻击力、卡的种类（怪兽魔法陷阱等）、守备力、LV、禁止・限制、属性、新入手卡、种族、喜爱度、卡的类别（通常、永续、速攻魔法等）。

最右面还有7个图标。最左的圈形箭头为取消操作，右面顺序是6种过滤。

一、卡片种类过滤：全部、通常怪兽、魔法、效果怪兽、陷阱、通常和效果怪兽、魔法和陷阱、融合、仪式。

二、卡片星数过滤：全部、1～4星、5～6星、7星以上。

三、属性：略。

四、种族：略。

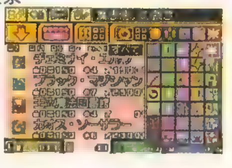
五、卡片类别：反击、全部、速攻、装备、仪式、地形、通常、永续。

六、效果类别

第一行：控制操作、攻守变化、卡通怪兽、怪兽破坏、全部

第二行：表示形式改变、贯穿攻击、灵魂怪兽、魔法陷阱破坏、抽卡辅助

第三行：效果无效化、攻击辅助、同盟怪兽、手卡破坏、卡组搜索



第四行：魔力点、守备辅助、LV怪兽、卡组破坏、墓地回收

第五行：骰子硬币、特殊召唤、E・HERO、卡片除外、卡片回收

第六行：禁止通常召唤、融合素材、属性、LP恢复

第七行：翻转效果、衍生物(TOKEN)、种族、LP伤害

此栏往下很小的一排小图标显示的是目前所在活页分类的各种卡片数量。分别是通常怪兽、效果怪兽、仪式怪兽、融合怪兽、1～4星怪兽、5～6星怪兽、7星以上怪兽、魔法卡，陷阱卡。

再下面为卡片列表。选择一张卡后可以查看

卡片详细和放入主卡组、副卡组等。（根据位置不同选项不同）最下面4个活页分别是卡库、卡组、副卡组、融合卡组，可以按LR选择。副卡组用于MATCH战（3局2胜制）每局之间交换卡片（注意从主卡组拿出X张卡到副卡组，就要从副卡组拿回X张卡到主卡组），此作只有联机对战才会出现MATCH战。

—— 卡组菜单 ——

介绍之前提到的卡组整理界面。右面的文字还是显示卡组的名称。从上到下的选项：

保存清单：保存目前的卡组清单。

读取清单：读取保存好的一个卡组清单。

改变清单名：已经保存的清单改名。

清空卡组：把目前卡组清空。

恢复卡组：恢复为修改前的卡组。

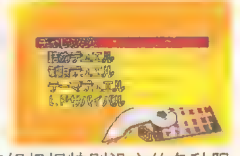
检查卡组限制：检查卡组是否符合目前的禁止・限制卡表。

卡组名改变：改变目前的卡组名字。

卡名表示设定：设定卡名的显示是普通显示还是日文五十音显示。

卡片辅助表示设定：选择是否显示卡名、种族・属性、卡的类别。

—— 挑战模式 ——



残局决斗：设置一个决斗中某个回合的场景，要求在一回合内取胜的模式。

限制决斗：要求卡组根据特别设立的各种限制而组合，在决斗中胜利的模式。

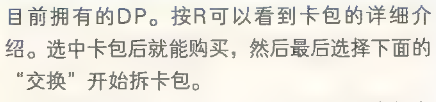
主题决斗：设立一个主题，例如使用魔法多少次，满足这个条件就算完成的模式。

生存模式：随机选择一个CPU对战，每次用剩下的LP继续决斗，挑战连胜纪录的决斗。

—— 卡片取得 ——

第一个为交换卡包。第二个为输入密码获得卡片。

交换卡包如上图，最上面显示的是目前光标选中的卡包的卡包名。下面分别是所需要的DP（每场决斗后都会根据决斗情况奖励DP）以及该卡包的收集率。卡包图片下面是合计DP和目前拥有的DP。按R可以看到卡包的详细介绍。选中卡包后就能购买，然后最后选择下面的“交换”开始拆卡包。



密码获得卡片为输入官方卡片游戏的实物卡片左下角的8位数字获得对应的卡片。不同的卡片所需要的DP不同。

—— 禁止・限制卡表 ——

左面4个图标分别是详细查看、显示交替（列表/平铺）、更改卡表、输入密码。右面显示当前禁止・限制卡表的名字（按照官方卡片游戏的标准摄制，以实施的日期命名）。

在游戏中可以触发隐藏要素从而获得过去的限制卡表，这样就能更替为过去的限制卡表了。至于密码输入，官方目前没有公布任何密码，应该是可以获得其它的限制卡表的途径。甚至可能可以更新为以后公布的新的限制卡表。（游戏采用05/9/1，游戏发售时官方已经公布06/3/1）

—— 游戏设置 ——

第一个是游戏设置。打开后如上图，为玩家资料。头像右面的分别是玩家起的名字和决斗者称号。右下为拥有的DP。“合计”为挑战模式的完成率，下面分别是残局决斗、限制决斗、主题决斗的完成率，以及生存模式的连胜纪录。最下面的2个选项分别是改变名字和改变头像。

第二个是语言模式，改变游戏的语言。

—— 新的连锁系统 ——

游戏王的对战的焦点之一就是卡片的效果交错发动对抗，在规则上的术语叫做“连锁”。简单的连锁如对方发动了一张魔法卡，我方连锁发动一张陷阱。整个决斗过程中除了针对对方的卡来连锁，在多个时候例如对方开始抽卡、结束回合都能进行“连锁”来发动自己想发动的效果（当然要满足条件）。

这次游戏设置的连锁点几乎是全的。不过连锁的方式和以前的游戏不一样。最早的时候是只要卡片可以发动，系统就会提示，不少玩家都会觉得麻烦。后来连锁系统作出了改变，除了传统的“不断提问”，还可以手动设置自己想在什么时候得到系统的提问。当然手动系统需要对卡片

很熟悉，不然容易错过好的发动机会。到了此作，连锁系统再一次更新。除了特定的卡会在可发动的时候询问，其他卡大部分时间是不会询问发动的，默认为放弃连锁。所以若想连锁，请按着A不放，若有可连锁的时点而又按着A，那么系统便会询问是否连锁。请注意和以前系统会很烦的询问你“是否发动”不一样，现在要玩家自己点着“A”，来告诉系统“我想连锁”。

隐藏要素

注1：LV?：X胜指的是自由对战中的各等级对手。

注2：生存模式是指挑战模式里面最后一个。

注3：挑战模式完成X%的条件不包括生存模式，只计算残局决斗、限制决斗、主题决斗。详细数据完成百分比可以在option设置里面看到。

—— 决斗者称号 ——

自己名字下面的就是决斗者称号

决斗初学者：最初获得

见习决斗者：和CPU对战30次以上

初级决斗者：和CPU对战60次以上

新手决斗者：和CPU对战90次以上

被期待的决斗者：战胜CPU100次以上

中级决斗者：战胜CPU130次以上

技巧派决斗者：挑战模式完成60%

上级决斗者：挑战模式完成70%

超凡决斗者：挑战模式完成80%

达人决斗者：挑战模式完成85%，生存模式10连胜

决斗名人：挑战模式完成90%，生存模式20连胜

—— 全对战人物 ——

LV1对战人物

毛球：最初出现

羊：最初出现

白骨：最初出现

白绒球：最初出现

绒儿：最初出现

LV2对战人物

电池人单二型：LV1全1胜

扰乱黄：LV1全3胜

葛布林王：LV1全3胜

死亡青蛙：LV1全5胜

水龙：LV1全5胜

LV3对战人物

真红眼暗龙：LV2全1胜

吸血鬼创世主：LV2全3胜

地狱炎皇：LV2全3胜

海龙神：LV2全5胜

三子太阳：LV2全5胜

LV4对战人物

传说剑圣：LV3全1胜

黑魔导执行官：LV3全3胜

守护神：LV3全3胜

暗黑界武神：LV3全5胜

永生侠：LV3全5胜

LV5对战人物

幻魔皇：LV4全5胜

黑炎龙LV8：LV4全5胜

齿轮：挑战模式60%完成

终极电子龙：挑战模式70%完成

奈菲斯凤凰神：挑战模式80%完成

特殊对战人物

自己：挑战模式90%完成

镜子幻想师：挑战模式95%完成

—— 全卡包 ——

LEGENG OF BLUE EYES WHITE DRAGON：最初出现

METAL RAIDERS：最初出现

PHARAOH'S SERVANT：最初出现

PHARAONIC GUARDIAN：最初出现

SPELL RULER：最初出现

LABYRINTH OF NIGHTMARE：最初出现

LEGACY OF DARKNESS：最初出现

MAGICIAN'S FORCE：最初出现

DARK CRISIS：最初出现

INVASION OF CHAOS：最初出现

ANCIENT SANCTUARY：最初出现

SOUL OF THE DUELIST：LV1全3胜

RISE OF DESTINT：LV2全1胜

FLAMING ETERNITY：LV3全1胜

THE LOST MILLENIUM：LV3全3胜

真正的玩家，应该只在乎游戏带来的快乐，而不是掌机的高贵。（丛彬）

男，21岁，北京昌平区东辛庄华北电力大学法政系广告0301班235信箱 102206

CYBERNRTIC REVOLUTION：LV4全1胜
ELEMENTAL ENERGY：LV4全3胜
SHADOW OF INFINTY：LV4全5胜
PROMOTIONAL SELECTIONS：生存模式15连胜。
GIFT SELECTIONS：生存模式20连胜
天使族合集：挑战模式60%以上完成。
龙族合集：挑战模式60%以上完成。
战士族合集A：LV2全1胜。
战士族合集B：挑战模式65%以上完成。
恶魔族合集A：LV1全3胜。
恶魔族合集B：挑战模式55%以上完成。
机械族合集A：LV2全1胜。
机械族合集B：挑战模式55%以上完成。
魔法师族合集A：LV2全1胜。
魔法师族合集B：挑战模式65%以上完成。
不死族合集：挑战模式65%以上完成。
特殊怪兽合集A：LV1全3胜。
特殊怪兽合集B：挑战模式55%以上完成。
翻转效果合集：挑战模式30%以上完成。
恢复效果合集：挑战模式20%以上完成。
特殊召唤怪兽合集A：LV1全3胜。
特殊召唤怪兽合集B：LV4全5胜。
特殊召唤怪兽合集C：挑战模式85%以上完成。
装备魔法合集：生存模式8连胜。
永续魔法·陷阱合集A：生存模式8连胜。
永续魔法·陷阱合集B：生存模式12连胜。
速攻·反击合集：生存模式20连胜。
直接伤害效果合集：生存模式12连胜。
直接攻击效果合集：生存模式15连胜。
怪兽破坏合集：挑战模式75%以上完成。
全通常怪兽随机：挑战模式10%以上完成。
全效果怪兽随机：挑战模式70%以上完成。
全融合随机：挑战模式70%以上完成。
全陷阱随机：挑战模式80%以上完成。
全魔法随机：挑战模式90%以上完成。
全卡随机：挑战模式80%以上完成。

—— 全残局决斗 ——

暗黑界的战士：最初出现
交叉提升魔术：最初出现
古代机械技术：最初出现
发射！！：最初出现
打倒！三幻魔！：最初出现
HERO的弱点！？：最初出现
强化手术：最初出现
绝望之火焰：最初出现
青蛙一家：最初出现
装备之力：最初出现
FGD：和CPU对战5次以上。
阿里阿里库伊库伊：和CPU对战10次以上。
他的名字是EHERO：和CPU对战15次以上。
死斗的结果：和CPU对战20次以上。
明日旅立：和CPU对战25次以上。
GET RIDE!：和CPU对战30次以上。
狩猎羊：和CPU对战35次以上。
恶魔牛之壁：和CPU对战40次以上。
VWXYZ：和CPU对战45次以上。
终结和开始：和CPU对战50次以上。
虫作战：和CPU对战60次以上。
反击开始：和CPU对战70次以上。
封印解除：和CPU对战80次以上。
龙杀者：和CPU对战90次以上。
巨大战舰击毁：和CPU对战100次以上。
不屈之斗志：和CPU对战110次以上。
HERO归来：和CPU对战120次以上。
顶上决战：和CPU对战130次以上。
再见了HERO：和CPU对战140次以上。
三匹羊：和CPU对战150次以上。
华丽之舞：和CPU对战160次以上。
紫炎之逆袭：和CPU对战170次以上。
胜利之一手：和CPU对战180次以上。
无解？：和CPU对战190次以上。
异次元之招待：和CPU对战200次以上。

—— 全限制决斗 ——

LV4以外禁止：不能使用4星以外怪兽：主题决斗解决3个以上。
中高LV禁止：5星以上怪兽使用不能，最初出现。
ATK1500以上禁止：攻击力1500以上怪兽使用不能，生存模式5连胜。
翻转效果禁止：翻转效果怪兽使用不能，生存模

爱玩是人的本性，PG让我们从爱玩升华为会玩。（闫炳义）
男，16岁，河北沧州运河区小王庄化机宿舍4号楼2单元102，061001，QQ：361421266

式3连胜。

祭品禁止：祭品召唤、COST、效果的祭品使用不能，最初出现。

陷阱禁止：陷阱使用不能，最初出现。

大卡组A：卡组60张以上，最初出现。

大卡组B：卡组80张以上，和CPU对战30次以上。

SET禁止：决斗中不能放置（SET），最初出现。

LV怪兽以外禁止：卡组放入的怪兽卡名都必须带有LV，和CPU对战30次以上。

天使族以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是天使族，和CPU对战30次以上。

风属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是风属性，主题决斗解决3个以上。

怪兽以外禁止：卡组不能放魔法陷阱卡，主题决斗解决3个以上。

LV3以下禁止：3星以下怪兽使用不能，生存模式10连胜。

DEF1500未满禁止：守备力1500未满的怪兽不能使用，战胜CPU50次以上。

效果怪兽禁止：不能使用效果怪兽，主题决斗解决9个以上。

魔法禁止：不能用魔法卡，主题决斗解决9个以上。

攻击禁止：怪兽不能攻击，战胜CPU50次以上。

EHERO以外禁止：卡组放入的怪兽都必须EHERO名字开头，和CPU对战60次以上。

战士族以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是战士族，主题决斗解决6个以上。

暗属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是暗属性，主题决斗解决6个以上。

禁止・限制・准限制卡禁止：禁止・限制・准限制卡全部视作禁止卡，主题决斗解决6个以上。

2005.3禁止限制清单：按照2005.3禁止限制清单决斗，主题决斗解决30个以上。

2004.9禁止限制清单：按照2004.9禁止限制清单决斗，和CPU对战150次以上。

少LP：LP2000开始决斗，生存模式15连胜。

卡通以外禁止：卡组放入的怪兽都必须是卡通怪兽，和CPU对战60次以上。

灵魂以外禁止：卡组放入的怪兽都必须是灵魂怪兽，战胜CPU50次以上。

龙族以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是龙族，主题决斗解决12个以上。

魔法师族以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是魔法师族，生存模式20连胜。

光属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是光属性，战胜CPU100次以上。

炎属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是炎属性，战胜CPU100次以上。

卡复数累积卡组禁止：全部卡都只能使用1张，和CPU对战90次以上。

特殊召唤禁止：不能特殊召唤，战胜CPU100次以上。

通常召唤禁止：不能通常召唤，和CPU对战120次以上。

不死族以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是不死族，主题决斗解决16个以上。

地属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是地属性，战胜CPU150次以上。



水属性以外怪兽禁止：卡组放入的怪兽都必须是水属性，主题决斗解决20个以上。

2004.3禁止限制清单：按照2004.3禁止限制清单决斗，和CPU对战200次以上。

怪兽禁止：卡组（包括融合卡组）不能放入怪兽，挑战模式80%完成。

2005.9禁止限制清单：按照2005.9禁止限制清单决斗，挑战模式70%完成。

2003.9禁止限制清单：按照2003.9禁止限制清单决斗，挑战模式90%完成。

—— 全主题决斗 ——

战斗伤害：1次决斗中累计战斗伤害10000以上，最初出现。

反射伤害：1次决斗中累计反射伤害4000以上，限制决斗解决3个以上。

通常召唤：1次决斗中通常召唤10只怪兽，和CPU对战30次以上。

仪式召唤：1次决斗中仪式召唤10次，生存模式3连胜。

特殊召唤A：1次决斗中特殊召唤10只怪兽，最初出现。

魔法使用A：1次决斗中使用20次魔法，限制决

斗解决3个以上。
陷阱使用：1次决斗中使用10次陷阱，最初出现。
平局：决斗以平局结束，最初出现。
手卡破坏：丢弃对方20张手卡，最初出现。
对方回合胜利：在对方回合内胜利，限制决斗解决6个以上。
回复：1次决斗中恢复20000LP以上，挑战模式20%完成。
用效果除外怪兽：1次决斗中利用效果除外对方10只怪兽，和CPU对战60次以上。
反转召唤：1次决斗中怪兽反转召唤10次，限制决斗解决6个以上。
特殊召唤B：1次决斗中墓地的怪兽特殊召唤10次，战胜CPU50次以上。
TOKEN：1次决斗中TOKEN累记15个特殊召唤，生存模式5连胜。
同盟：1次决斗中同盟怪兽装备5次，战胜CPU50次以上。
魔法使用B：1次决斗中对方回合发动10次速攻魔法，和CPU对战60次以上。
封印者：用封印的埃及使者胜利，得到**エグゾディア**5部分的卡。
20回合：用终焉倒计时效果胜利，得到终焉**のカウントダウン**。
卡组破坏：对方卡组不能再抽卡胜利，生存模式5连胜。
胜利龙：胜利龙效果胜利，得到**ヴィクトリ－ドラゴン**。
扰乱者的逆袭：决斗中发动扰乱三角旋风胜利，得到**おジャマ・グリ－ン/ブラック/イエロ－/デルタハリケ－ン**4张卡。
大革命：决斗中发动大革命胜利，得到大革命（注意：目前此主题决斗有BUG，不能完成）。
速攻胜利：5回合内胜利，限制决斗解决9个以上。
怪兽的成长：究极完全态大飞蛾召唤成功并且胜利，得到**プチモス**、进化の茧、究极完全体**グレ－トモス**。
磁石之力：磁石战士召唤成功并且胜利，得到磁石の战士一套4张卡。
黑衣之大贤者：黑衣之大贤者召唤成功并且胜利，得到时の魔术师、**ブラックマジシャン**、黑衣の大贤者。
直接伤害：1次决斗中直接伤害累计20000以上，生存模式10连胜。
战斗破坏怪兽：1次决斗中战斗破坏对方怪兽20只，和CPU对战90次以上。
祭品召唤：1次决斗中祭品召唤10只怪兽，限制决斗解决16个以上。
特殊召唤C：1次决斗中通过墓地除外怪兽来特殊召唤10只怪兽，战胜CPU100次。
卡通：1次决斗中卡通怪兽直接伤害8000以上，战胜CPU100次。
陷阱使用B：1次决斗中反击对方的魔法·陷阱·效果·攻击·召唤10次，生存模式15连胜。
维加盘：维加盘效果胜利，得到**ウイジャ**盘一套。
1回杀A：1回合内给与对方8000以上伤害获得胜利，和CPU对战120次以上。
V～Z大集合：VWXYZ召唤成功并且胜利，得到V～Z5只怪兽，VW,XYZ,VWXYZ。
神炎皇：神炎皇召唤成功并胜利，得到神炎皇。
降雷皇：降雷皇召唤成功并胜利，得到降雷皇。
幻魔皇：幻魔皇召唤成功并胜利，得到幻魔皇。
连锁累积：连锁5个连锁，和CPU对战90次以上。
大门守卫：门神召唤成功并且胜利，得到雷魔神**サンガ**、水魔神**ス－ガ**、风魔神**ヒュ－ガ**、**ゲ－トガ－ディアン**。
大量伤害：1次决斗中累计50000以上伤害，生存模式20连胜。
用效果弹回怪兽：1次决斗中用效果把对方的怪兽从场回到手卡或者卡组10只，限制决斗解决12个以上。
融合召唤：1次决斗中融合召唤10次，挑战模式60%以上完成。
1回杀B：用1次攻击或者效果造成8000以上伤害胜利，限制决斗解决20个以上。
XYZ集合：XYZ系列全部召唤并胜利，得到X、Y、Z、XY、YZ、XZ、XYZ。
魔力点：1次决斗中累计10魔力点COST或者使用，和CPU对战150次以上。
用效果破坏怪兽：1次决斗中用效果破坏对方30只怪兽，挑战模式完成90%以上。
强夺：1次决斗中控制对方怪兽10次，挑战模式完成80%以上。
必杀！黑蝎组合攻击：决斗中必杀！黑蝎组合攻击的效果成功并且胜利，得到黑蝎组合和黑蝎成员。

—— 限制卡表 ——

游戏最开始可以获得一份。之后满足限制决斗中出现“禁止限制清单”一类的限制决斗就能获得相应的限制卡表。其他限制卡表要等待官方公布密码。

游戏王2006 卡组研究

游戏中一开始已经有6个基本卡包可以选择，每个卡包对应一个主题，并且战术已经基本成型，只要在游戏过程中满足条件出现新的卡包并且适当强化，就能编辑出一个具有相当强度的卡组了，而不像以前一开始往往只有很普通的卡组，需要大量的修改才能有对抗CPU的能力。当然，除了原来的6种卡组，由于这次EX2006的收录卡几乎和官方卡片游戏一样，能组合出很多的战术。

游戏过程中最早出现卡包SOUL OF THE DUELIST(简称SOD)，此系列首先出现了LV系列怪兽，LV系列怪兽除了是一个新的系统外还具有一定的强度。前作GX虽然有收录SOD，但是LV系列怪兽没有收录。在游戏王卡片史上LV怪兽中的荷鲁斯之黑炎龙也是有着历史性的存在意义。最早的游戏王比较单调，陷阱缺少，不断发展后怪兽・魔法・陷阱开始多元化并基本是2：1：1的关系。当人造人和主攻性的战术相继出现后，陷阱占的比例不断下降。直到黑炎龙的出现，单方面的封锁魔法，玩家们意识和体会到占了半个卡组的魔法卡被废除的无奈，黑炎龙成为盛极一时的强大战术。下面就介绍一下前作所不能感受、游戏中很早就能使用的黑炎龙战术。



卡组构成

怪兽19：**ホルスの**黑炎龙LV6×3、**ホルスの**黑炎龙LV8×2、**サイバ-・ドラゴン**、**クリッタ-**、**サイバ-ポッド**、同族感染**ウイルス**、**ダンディライオン**、**ホルスの**黑炎龙LV4×3、异次元**の**女战士、**ならず**者佣兵部队、**ミスティック・ソ-ドマン** LV2、忍者**マスタ-**SASUKE、魔导战士**ブレイカ-**、贤者**ケイロ-ン**

魔法18：**エネミ-コントロ-ラ-**×2、**シ-ルドクラッシュ**×2、强欲**な**壶、**ブラックホ-ル**、**レベルアップ**！×2、押收、光**の**护封剑、**スケ-プ・ゴ-ト**、**ライトニング・ボルテックス**、强夺、早**すぎた**埋葬、收缩×2、大岚、**サイクロン**

陷阱4：王宫**のお触れ**×3、**リビングデッドの呼び**声

以上是卡组列表。简单介绍一下卡组的构成。第一，主题黑炎龙，放入3个等级的黑炎龙以及需要的相关卡。第二，补充黑炎龙的不足。黑炎龙LV8具有过滤性的无效魔法效果，自己的魔法能通过，而对方的魔法一定会无效，所以能封杀对方的魔法。在LV8登场后，3000攻的LV8被战斗破坏的可能性很低，所以对方一般会选择陷阱和怪兽效果来破坏，所以第二就是如何封杀另外2样，为了这个目的而放入对应的卡。第三是构成黑炎龙LV8以外的战术。由于黑炎龙整体依赖性不强，其他卡片可以用应变性比较强的各种均卡，一来均卡具有很强单打能力，即使主题黑炎龙出来前也不会被对方压着打，二来均卡应变性前强，不少卡能在黑炎龙出来后帮忙破坏对方怪兽、保护黑炎龙。下面再详细介绍卡组的每张卡。考虑到此次战术介绍也是应用于游戏早期的CPU战，属于初始卡组一类，所以部分卡的介绍最后会附上该卡片的出现卡包（早期卡包）和密码。顺带一提，游戏中的卡片没有编码，往后卡片多了要尽量学会过滤搜索。至于什么卡在什么卡包，若不知道官方卡片游戏的收录（游戏中的卡包大部分和现实一样），可以选择游戏中初中期出现的种族、魔法、陷阱等已经归类的卡包。

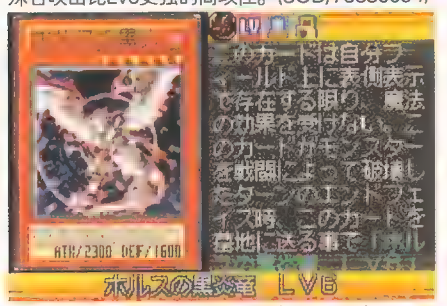
ホルスの黑炎龙：黑炎龙一套，采取的是3/3/2的比例。

LV8是重点，效果强大，首要目标是升级成它，由于存在可能被破坏的可能，所以建议放2，只有1张的话比较危险，即使有回收墓地的能力，也难免被对方除外。而且LV6升级也比较容易，只有一个LV8，万一还没回收，LV6就不能升级了。不过注意，基本上不要考虑2只LV8在场，即使另一个LV6已经满足条件。(SOD/48229808)

LV6可以考虑2或者3。由于其本身效果强，2300的攻击力在1只祭品的高星怪中也属偏高，直接祭品出场也非常有价值，所以不一定在卡组中通过LV4升级，3只就能保证手卡和卡组都有机会出场。(SOD/11224103)

曾为卖掉SP而后悔，经过一年多的无机生活，体会到了学习的重要，学会了以更加成熟的心态面对掌机，现在正为了新的主机而努力。（杨睿）男，17岁，北京昌平区东关二条4号楼4单元，102200

LV4只有1600，攻击目标可以考虑对方的非主力战斗怪兽，例如番茄那一类1400级怪兽。不过存在不稳定因素，就是对方卡组弱小怪兽都是抹杀型、特殊召唤型一类的效果怪兽，这样LV4即使能战斗破坏，也很有机会被对方效果破坏或者特殊召唤出比LV6更强的高攻怪。(SOD/75830094)



实际上除了3/3/2的比例（包括3/2/2的变形），另一种比例就是0/3/2型，理解为放弃LV4，直接祭品LV6出场进行升级。相比起3/3/2，抛弃了LV4能防止LV4帮不上忙，不过对“保持祭品出高星怪”的意识比较高。当然3/3/2对于LV4的使用也要要求。

サイバー・ドラゴン：电子龙。电子龙是强大的主攻力，能通过效果特殊召唤，不但不会卡手，没怪情况下还能出场扭转局势，在黑炎龙出场前可以当作4星的它能在攻击力上控制场面，属于强力的泛用型怪兽。由于不是主力，所以放1张就可。若采取0/3/2的方式放弃LV4，可以考虑3张电子龙，因为电子龙在泛用的基础上还能特殊召唤出来充当LV6的祭品。(CYBERNRTIC REVOLUTION/70095154)

クリッター：三眼怪是搜索怪兽用，虽然能搜索的其他怪兽不多，不过搜索出来的都是关键怪兽，三眼就已经有使用的必要了。(METAL RAIDERS/26202165)

サイバーポッド：电子壶可攻可守，一样是很泛用的怪兽。不过在此卡组优势中作用会弱一点，如无必要LV6出场后此卡就考虑不要上场了。效果后卡组中的LV6/8上手会有点浪费(LV系列最好从卡组中特殊召唤避免手卡浪费)，不过能知道对方的怪兽，对于LV4来说是一件好事。(SPELL RULER/34124316)

同族感染**ウイルス**：同族感染病毒，作用类似于电子壶。同样是优势后作用不明显，若LV8在场，对方放置(SET)怪的可能性很高，同族感染此时没有办法。除了劣势下的翻盘，处理手上过多的LV6/8也是一大作用。(MAGICIAN'S FORCE/33184167)

ダンディライオン：蒲公英（名字就是一种蒲公英的学名，不过词尾和狮子发音一样，样子也有点象狮子，也有蒲公英狮的叫法）是官方卡片游戏新出的一张卡，也是动画游戏王GX主角游城十代的走可爱路线的主力怪兽，加上其本身优越的效果，简直就是新一代人气大热……不管出于哪点原因都不能不放。当然，劣势下的防守能力，也具有保留祭品的能力，对于此卡组来说也是非常合拍的。另外，游戏中此卡有BUG，此卡应该为植物族。(15341821)

异次元**の**女战士：很强力的应变型怪兽，虽然破坏能力比不上电子壶和同族感染，不过在LV8登场后依然能发挥作用。在LV8登场前也能配合其他应变型的卡和对方展开拉锯战。(DARK CRISIS/ 07572887)

ならず者佣兵部队：基本同异次元女战士，可攻可守，在LV8登场后用来破坏对方放置的怪兽，比起异次元女战士更安全。(LEGACY OF DARKNESS/74131780)



ミスティック・ソードマン LV2：迷之剑士LV2，同为LV系列，不过单体能力强，配和此卡组只用它已经足够。和雇佣兵等卡类似，最大的作用是LV8登场后负责破坏怪兽，比起雇佣兵能持续性生效。在LV8和迷剑LV2的面前，要么继续放置被迷剑破坏，要么逼不得已去攻击迷剑透露自己身份。由于此卡组采用封锁陷阱的战术，自己的陷阱也会被封锁，所以不方便保护迷剑，若采用陷阱应变型的战术，迷剑可以考虑2张。(SOD/47507260)

忍者**マスター**－ＳＡＳＵＫＥ：忍者统领和迷剑类似，由于效果对应表侧守备怪兽，所以没有迷剑的作用大，但是也是有机会用上的。攻击力也有1800，属于主战斗力。当然若对此效果使用不习惯，此位置可以考虑1900、2000类的怪

兽，虽然没有效果，不过战斗力更强。此卡除了考虑效果，更重要是为了黑炎龙登场前不至于在攻击力上毫无优势。(SOD/ 04041838)

魔导战士**ブレイカ-**：魔导战士能破坏后场（魔法陷阱区域），在王触生效封锁陷阱前能帮助清扫后场，也能破坏一些在黑炎龙出场前已经生效的永续魔法一类的卡（注意黑炎龙LV8只能无效卡的“发动”，已经发动了魔法卡黑炎龙LV8没有办法的）。攻击力1600虽然不高，不过能充当一般的战斗力了。(MAGICIAN'S FORCE/71413901)



贤者**ケイロ-ン**：贤者凯隆的效果能处理一些手上当时无用的魔法卡。至于破坏后场的作用，类似于魔导战士。攻击力的作用参考忍者。由于采用了封锁陷阱的战术，也有大岚等卡的帮助，根据实际的个人使用习惯，此效果可能有点导致扫后场能力过剩，此卡也能不考虑，把此位置转而考虑高攻类怪兽。(FLAMING ETERNITY/16956455)

强欲**な**壶：可以抽更多的卡，不必多解释都知道是好的了。(55144522)

エネミ-コントロ-ラ-：敌人控制器主要是为了LV4/6而放入。改变对方怪兽的表示形式可以方便LV4/6进行攻击，祭品自己怪兽、夺取对方怪兽后可以给LV6做祭品。若采用0/3/2的比例，虽然LV4没有了，不过2个效果还是对LV6很有利的。除此之外，也能单独使用，改变对方怪兽的表示形式保护自己一次，必要时祭品自己弱小怪兽夺取对方强力怪兽进攻用。(ANCIENT SANCTUARY/98045062)

ブラックホ-ル：强力的破坏类卡片，翻盘反攻的必备卡片，也能在对方死守时瓦解防线。在此卡组有一个特殊的配合，就是由于LV6不受魔法影响，黑洞之后LV6能留下。注意LV8反而不行。(53129443)

ライトニング・ボルテックス：闪电漩涡是禁止卡闪电的削弱版和代替。虽然需要手卡作为COST代价，也只能破坏对方表侧怪兽，不过不影响自己怪兽。主要是倾向于反攻用，进攻时由于不能破坏里侧怪则差一点，不过破坏替罪羊一类倒是拿手。(FLAMING ETERNITY/69162969)

抹杀**の**使徒：抹杀使徒是为了除了黑洞和闪电漩涡后魔法方面的破坏力而放入的。此位置可以考虑地碎、碎盾等其他破坏型卡片，变化比较大。几种卡片各有好处，至于选择，根据个人喜好，操作习惯而决定。这里采取抹杀使徒，主要是考虑到自己容易建立LV8在场的形势下并且封锁了陷阱，主要针对的就是对方的里侧怪兽了。(PHARAOH'S SERVANT/71044499)

レベルアップ!：等级提升是LV系专用卡。除了本身的升级条件外还能通过此卡升级。不过此卡的使用也比较考究经验和操作，要多使用多体会。LV4比起LV6生存能力弱，碰上稍微偏强攻的卡组LV4的1600攻也很容易找不到怪打，所以LV4是重点升级对象。至于LV6升级一般是考虑高速LV8控场。使用时也要考虑很多，如考虑情况发展。若场上有LV6手卡有LV4，就要考虑，若对方有抹杀怪兽的可能，就留LV UP等LV4而放弃LV6，若对方情况较糟糕就马上升为LV8压迫。顺便解释一下，虽然LV6不受魔法的效果，不过"送对应怪兽去墓地"是此卡发动的代价，所以LV6是会被送去墓地从而升级的。(SOD/25290459)



押收：押收的使用可以说很复杂，不过简单的说就是选择最威胁的卡丢掉。(SPELL RULER/17375316)

光**の**护封剑：光之护封剑翻开卡的效果可以方便进攻，在防守方面也是很好的。注意翻卡的效果可以方便LV4/6等其他怪兽，若LV8已经出场并且对方有里侧怪兽就不要了，因为翻卡会诱发翻转效果。(LEGENG OF BLUE EYES WHITE DRAGON/72302403)

スケ-プ・ゴ-ト：替罪羊，保命必备的卡。羊不能作为召唤的祭品，不过可以作为敌人控制器一类的祭品的。(73915051)

强夺：基本上参考敌人控制器夺取对方怪兽的使用方法。(SPELL RULER/45986603)

早**すぎた**埋葬：过早埋葬基本能按照情况苏生各种卡进行应变，不必要执著于黑炎龙。当然苏生LV6后，由于LV6上场后不受魔法效果，早埋即使破坏了也不能影响已经上场的LV6，这点也是LV6的优点。注意LV8有苏生限制，就是除了LV6的“合法”升级外（包括使用等级提升，因为等级提升可理解为马上令LV6升级），不能使用其他方法进行特殊召唤。(PHARAOH'S SERVANT/70828912)

收缩×2：收缩能很好的保护卡组中的弱小怪兽，还能帮助LV4/6升级。卡组放了王触封锁陷阱，收缩由于速攻也能当作陷阱使用。放入3张也是可以考虑的。(55713623)

大岚：破坏后场的卡，注意若自己王触已经生效最好就别用了。(METAL RAIDERS/19613556)



サイクロン：旋风也是破坏后场的卡，由于是破坏1张，而陷阱有王触进行陷阱封锁，若非必要可以等王触，留此卡别随便使用，特别对方覆盖的卡多的时候。(SPELL RULER/05318639)

王宫**のお触れ**：王宫通告，也有直接读汉字称呼为王触。主要作用是黑炎龙封锁了魔法后再用此卡封掉了陷阱。也可不必等黑炎龙就封掉。因为放了3张，所以陷阱尽量少放免得妨碍自己。(51452091)

リビングデッドの呼び声：基本参考过早埋葬。(PHARAOH'S SERVANT/97077563)

这里介绍的只是黑炎龙的其中一种简单的架构。此卡组偏重于完全封杀陷阱。还有另一种选择，就是陷阱应变型，不封杀陷阱，而自己采取神の宣告、天罚等陷阱，分别针对对方的陷阱、怪兽效果。比起陷阱封杀型，由于自己也使用了陷阱，在保护怪兽的方面能做到更好，天罚也能针对对方的主动起动效果的怪兽如同族感染病毒，而陷阱封杀型只能靠迷剑去破坏对方被动的里侧怪兽（翻转效果一类）。相对的，陷阱应变型的战术需要掌握好神宣、天罚的发动时机，要去破坏对方的关键卡，操作技术要求高，比起陷阱完全封杀，若对方陷阱、怪兽效果多，可能会出现应付不过来的情况。

黑炎龙除了上面提到的改变，另一种改变就是怪兽组合的改变。上面介绍的是以效果应变为主、主要放入应变型效果怪兽的战术。除此之外可以选择强攻型的战术作为配搭。基本上由于黑炎龙的独立性强，怪兽方面可以有很多选择，甚至黑炎龙封锁魔法、然后再封锁对方攻击、自己用直接扣分的的效果的卡而出现的“自闭”型战术。怪兽的配搭有很多选择，使用黑炎龙的过程中慢慢理解体会，再对其他怪兽进行调整。当然也不是那么万能，例如本身带有高星怪的战术就不适宜配合黑炎龙，容易导致高星怪一起卡手，而种族、属性主题等专用相关卡太多的卡组和黑炎龙配搭效果也不太好。

最近禁止卡表密码

另外，官方最新公布了06/3/1的禁止・限制卡表的密码。密码如下，在游戏中的禁止・限制卡表选项里面有输入密码一项，输入后确认就能出现此限制卡表并且使用。

v 2 A Q z　8 G f z ●　L u p 3 K
E W Q ÷ r　m Q = v W　G x r M r
p B L e a　P = r W Q　@ z W Q =
E W Q U 7　u M v y n　? f 7 Y G
8 – B W g　J ? D　(注意大小写区别)

游戏默认的禁止・限制卡表为05/9/1发布的，官方卡片游戏最新的规则使用06/3/1的禁止・限制卡表，输入上面的密码后，游戏的规则就能和现实中一样了。





在樱战发售的十周年之际，樱花烂漫终于降临到次世代掌机PSP的平台上。因为时间和篇幅的关系，本期只将樱战2的小说与重点流程攻略献给广大读者。



第一话——萌芽的帝都

隅田川：
米田问大神怎样对花组的事
多多关照（よろしくお愿いします！）
米田问大神有没有心目中的人选
是，有（はい、います）
米田问大神对谁有好感
樱（さくらくんです）
向樱打招呼
很想见你（…会いたかつたよ）
帝国剧场：
对米田的说话感觉
我都对樱的事……（俺も、さくらくんのこと…）
帝国剧场门内：
艾莉丝问大神自己有没有改变
变成大人（大人になつたね）
米田吩咐大神12点前到支配人室
是，明白（はい、わかりました）
事务局门前：
高村桥问大神回来的目的
为和平而在这里工作（平和のために动けることかさ）
中庭：
见樱在这里散步
看她头发两次后与她说话
樱说要想些开心的事出来
一定想的出来（きつと、たくさん作れるさ）
厨房前：
撞倒樱
有什么可以帮你吗（何か、手传おうか？）
客厅前：
见到艾莉丝
看她头发两次后与她说话
游戏室：
见到樱和艾莉丝
不答
大神房前：
看新的房间
进入（中に入る）
有女声在房内传出
樱（さくらくんだろ？）
各人房前的走廊：
艾莉丝问大神没有其他人会否闷
有艾莉丝在就不会（アイリスがいれ

太正十四年，帝都。近海米沙公园。

深夜，狂风在破败和荒凉中肆虐着。闪电在天际划过，衬出高塔上一个孤独而寥落的身影。乳白色的雾气渐渐浓了起来，大地在剧烈地震颤，一座幽灵般的荒岛，悄悄地浮出海面。海浪顿时像来自地狱的千军万马，排山倒海般向幽灵岛上袭来。“美沙美啊……”。鬼王伫立在利剑前，面具后是永远无法刺穿的凝重。风卷起他的长衫，猎猎作响。“美沙美啊……”。随着鬼王的咒语，一道闪电同时击中那把千年古剑，耀眼的亮光把他的面具映衬得更加狰狞!一只苍白得不像人类的手伸起，慢慢地、慢慢地抓向剑柄……“美沙美啊……”又是一道闪电击过。电光下，一个柔弱的身体借着古剑的力量，努力站了起来。阴翳蔽天，雷声隆隆。巨浪拍击着黝黑的岩石，溅起雪花似的残片，在近于死亡的黑暗中更是鬼魅。高塔上身影默默地注视着这一切，嘴角似乎露出了一丝残酷的笑容。

绿水。清风。樱花漫天。

“大神君，你也来一杯吧？”米田一基锐利的眼光透过镜片，直射到大神一郎的脸上。“一年不见，米田中将还是那么精神!”大神笑道。“精神着哪!”米田嘿嘿笑着，又举起了酒杯：“为一年后的重逢，再干一杯!”“好啊!”在这位豪爽的将军前，大神也没有太多的顾忌。“大神，南美近海的训练够辛苦的吧？那么久没有回家，觉得帝都怎么样？”“还是和以前一样，平和、安逸。”“平和？不是那么平和的哟!大神一郎!”米田的脸色突然一变，变得庄严而凝重，“这次让你回来，只有一个目的——回帝击来吧!”“回……回帝击？可是……我现在还是海军的编制呀!这个突出其来的消息令大神有点疑惑。“辞职令已经下发了。这可是由海军大臣和参谋本部认可盖章的：帝国海军少尉大神一郎，因特殊任务请转往以下部队担任队长之职……”米田一基略略提高了语调，“帝国华击团・对降魔迎击部队・花组!哈哈，这下帝击又可以重新发动了!”“是!大神哪怕是粉身碎骨也在所不惜。”“哎，好了好了，这里又不是部队，别那么当真。说真的，大神，这一年里你到底有没有惦记着帝击，嗯？”米田镜片后的眼神露出一丝狡黠。“这个当然。”“那么……帝击里……你又最惦记谁呢？”“啊!这个呀……”大神遭此突然袭击，顿时满脸潮红，慌了手脚，“那个……自然……自然是……樱。”“哈哈，果然不出所料。也罢，就算是给你一个回归礼物吧。你看那儿……”

“大神君……”远处飘来一声呼唤。“啊!那个声音……”大神的心一下子怦怦地跳动起来，多少柔情与往事霎时都回到了眼前……“大神君……”“那个声音……绝对……绝对不会错的!”大神打开船窗，循声而望——就在流水旁、小桥边，那个一袭和服的少女，不就是自己一直魂牵梦萦，难以忘怀的……

“樱……!”“大神君……大神……那个……这个……”少女的脸

比樱花更红："唉，真要命，想了多少要说的话，可是……可是一见到了你，就什么也说不出了。" "能够再见到你，真的太好了。"大神紧紧握住樱的手。"嗯……" "大神、樱。"米田的脸色又重现严肃："帝国华击团担负的，可是最重要、也是最危险的责任。这其中不能参杂私人的感情，身在帝击之中，可不要陷入爱情中无法自拔啊……" "是……!" "失去好朋友的那种痛苦，我是绝对不想再试一次了……"米田忧郁的目光望着天际，似乎在寻找藤枝菖蒲的身影。

"米田经理若不能活下来的话，又怎么能够率领帝国华击团对抗敌人呢？！我们存在的目的是为了让人更好地活下去啊!" "哈……哈哈……玩笑玩笑，我只是说说而已，大神君不用在意。好啦，快去准备一下吧!马上就会有人报到了!" "又有新人加入？" "你没有想到吧？快去吧!" "是!"大神一郎转身离开。米田一基却仍然站在那里，若有所思："说什么是为了让别人更好地活下去，唉，只是说教罢了……大神……有些事你是不懂的……"

听到又有新人来到的消息，最高兴的当然就是心地无邪的艾莉丝了。她缠着大神，要他陪自己在大剧院中布置。大神被左一声，右一声的"大哥哥"叫得不好意思，只得带着她们到处瞎忙。在来客楼接待处，他们邂逅了一位神秘的黑发女子，尽管只是简单的问路，但大神分明感到了那眼神中充满诱惑力的逼射……他没有多想，赶紧带着艾莉丝跑开。忙完了的艾莉丝站在二楼阳台上，望着大街上来往的车辆人流发愣。正在此时，楼下大堂里传来了米田一基的声音："啊，你来啦!这边请吧。这是大堂……哦，是樱啊!大神不在吗？" "他陪艾莉丝在二楼呢!新人来了吧？我这就去叫他!" "新人！艾莉丝的新朋友来了！"艾莉丝高兴的跳了起来，"大哥哥，我先走一步了!"话未说完，艾莉丝便跳上楼梯扶手，像坐滑梯那样直冲而下!却没料到樱正好奔上二楼找大神，眼看就要和她撞个满杯，艾莉丝情急之下右手用力一撑，整个人便如同离弦之箭般飞了出去，手里的玩具小熊也蹿上了半空!艾莉丝吓得闭上了眼睛，心想这一下肯定要摔得不轻。就在这时，一双不大却很有力的手紧紧地抱住了她，艾莉丝惊魂未定地张开眼睛，啊!是那么年轻的一个小伙子!虽然年龄不大，但眼光却出人意料的沉稳和坚毅。

"谢…谢谢……"那个小伙子什么也没说，携拾起了小熊，把它交还到艾莉丝的手里。"艾莉丝!你没事吧？"大神匆匆赶



ば、大丈夫）
*12点前去支配室见米田一基。
到支配人房：
米田将便服给大神
二人一起送（二人に送ってもらう）
支配人房前：
遇上艾莉丝和樱
二人一起送（二人に送ってもらう）
大神房：
换衣服
慢慢地脱下衣服（ていねいに脱ぐ）
穿衬衫（シャツを着る）
穿袜子（ズボンをねく）
梳头发（发をとかす）
乐屋：
对新同伴的想法
要对她好些（仲よくしてあげないとね）
与新同伴打招呼
以认真的态度打招呼（まじめなあいさつをする）
织姬离开
叫她停止（呼び止める）
大神房：
樱前来找织姬
好，去吧（よし、行こう）
织姬房前：
见织姬
看她的眼睛两次
转移视线（目をそらす）
看衣服两次
对樱穿上织姬的衣服的感觉
一定很衬（きっと、似合うよ）
带织姬四处参观
单刀直入邀请她（单刀直入に诱う）
带织姬四处参观
换个好气氛（いい气氛转换になるよ）
带织姬四处参观
10时前（10时までだよ）
见织姬
有很多话要说（いろいろ话しようと思って）
*因为10时后织姬和樱都会回房休息，因此要好好把握时间。
音乐室：
织姬问音乐的出处
土耳其进行曲（ドルトの行进曲だっけ？）
1F客席：
织姬问里亚王的出处
莎士比亚（シェイクスピアだっけ？）
1F后台：
遇上艾莉丝
在这时间干什么（こんな时间にどうしたんだい？）
2F乐屋：
找艾莉丝
调查左下方的影子
舞台：
以新舞台来吸引织姬

原来如此，真是好主意（なるほど、いい考えだ！）
任何一处：
已10时
送二人回房(二人とも、部屋まで送るよ！)
事务局：
点票
129
事务局前：
工作后
到卖店（売店に行く）
买照片（ブロマイドを买う）
后台：
樱和织姬吵架
不解释（とがない）
作战指令室：
出击室
帝国华击团，花组出击（帝国华击团·花组，出击せよ！）
战斗详解：
由于是第一场战斗，敌人并不强，非常容易对付，不过千万不要以为敌人不太弱而乱用角色的必杀技，因为当版图上的敌人打倒后，葵叉丹再度出现，还操控魔操机兵——暗神威出击，可是由于织姬过分自信，独自向他挑战，结果被他重创一击，就在这危急的关头，大神上前相救（选：织姬をかばう），于是四人便尽向他使出必杀技取胜。
第二话——艾莉丝的信

指令室：
米田说有关敌人的资料
听关于山崎真之介的事情（山崎真之介について聞く）
米田说有关山崎后
是，知道（はい、知っていなす）
米田垂头丧气
请打起精神来（元気を出してください）
乐屋：
樱提议聚会
好，开吧！（よし、やろう！）
空闲的大神
协助艾莉丝（アイリスを手传うよ）
织姬房前：
对房传来的声音
这声是谁（じゃあ、この声は谁だ？）
织姬的房间内：
调查窗帘
意大利的国旗(イタリアの国旗だろ)
调查墙上的画
的确是印象派(たしか…印象派だよね)
2F客厅：
樱找织姬
在自己房间（自分の部屋にいたよ）
来宾用的玄关：
有位女士邀请大神
我有工作要做（自分は仕事中です！）

到，“啊……你就是花组的新队员吧？”“是。”“是大神啊！”米田笑嘻嘻地，“这就是今天来的新人：雪尼。和织姬一样，也是原来星组的成员。”“我是大神一郎，花组的队长，请多多关照！”大神慌忙问好。“拜托了。”雷尼似乎并不愿多说话。“新队员是男孩吧？走吧！去参加迎新会！”樱带着他们来到乐屋。虽然见到了织姬，但雷尼仍然是木然地一声不吭，大神的头又痛了起来：“怎么这次来的两个人，都有点问题啊？”“对了，还有一位特别的新人。”米田指着自己身边的女孩，“这是负责事务的影山早纪，由陆军推荐的人选。”“各位，请多多关照。”“你是……是……”看到影山，大神不禁吃了一惊。她不就是那个问路的神秘女子吗？“啊！大神君，刚才会面的事没忘吧？”影山的目光仍然是那么咄咄逼人。“那个……”“喂，大神，你搭识朋友的动作倒是满利索的唷！”樱不高兴了。“樱……可不是那么一回事。”大神满头大汗，说话也有点结巴。“哼！我可不知道！”樱索性把头一拧，不再搭理大神。

及时响起的警报声又救了大神一命。花组的成员连忙赶到涩谷，黑鬼会带领着降魔正大肆蹂躏。寡言少语的雷尼，在作战时却表现了惊人准确的判断力和战斗力，简直就像一台作战的机器。虽是同黑鬼会的第一次交锋，但在雷尼的大力协助下，帝国华击团很快就打败了黑鬼会的金刚与木食，救出了被围困着的居民。花组准备返回帝国大剧院，艾莉丝偶然回头一看，见到一对夫妇紧紧抱住幸免于难的孩子，那令人感动的场景不禁令她心里一颤。“艾莉丝，怎么啦？”大神感觉到艾莉丝有一丝异样。“没有什么，我……我先回去了。”艾莉丝似乎没有了胜利的喜悦。被黑鬼会破坏了的迎新会又重新开始了。艾莉丝拿出精美的糕点给大家尝，但大伙儿似乎都没什么兴趣，艾莉丝显得非常沮丧。大神感到有点不对劲，觉得有必要缓和一下气氛：“这不是一般的糕点吧？”“嗯！这是艾莉丝的爸爸从法国寄来的呢！”艾莉丝的嘴翘得老高。“怪不得呢！爸爸从老远的法国寄来的糕点，当然是最珍贵的了！”“可是……可是……爸爸没有写信来。”艾莉丝幽幽地说，“艾莉丝可喜欢爸爸了，真想看到爸爸的来信……对了！艾莉丝这就写信给爸爸！”“爸爸，爸爸！”织姬再忍不住了，“你不觉得烦吗？那么大的人了还整天婆婆妈妈的。这里谁不是远离父母？干吗那么娇滴滴的！讨厌的小家伙……”“喂，织姬！说什么呀！”大神忙不迭地阻拦。“嗯？”艾莉丝闻听此言勃然大怒：“艾莉丝想念爸爸没有错！织姬是个混蛋！”她尖叫着跑开，一时间灵力大作，屋内的桌椅板凳也被掀翻，好端端的迎新会又不欢而散。

“唉，这孩子……”“艾莉丝的感情太丰富，灵力常常会不受控制。”樱忧心忡忡：“还记得她上次在浅草闯的祸吧？这回可能再也不能重演了！大神，我们快分头去找她吧！”大伙儿在剧院里到处找艾莉丝，但是哪儿也找不到。在后台，大神又一次邂逅了神秘的影山早纪，影山故计重施，试图再次诱惑大神，却被赶来的樱撞个正着。这下大神满身是嘴也说不清了……没找到艾莉丝，又被樱误解，大神一郎真有点手足无措。正在踌躇间，却巧遇了海军学院的同学加山雄一。加山告诉大神，“好事多磨”自古有之，劝他不必过于心急，并指点大神找到了艾莉丝。大喜之下，大神却忘了问一声加山，怎么会在这个时候，出现在这个地方呢……

“艾莉丝！你在这啊……”大神看到艾莉丝蜷缩在二层阁楼的角落里，心里不由一酸，“天冷了，早点回去吧！”“对不起，大哥哥！”艾莉丝依旧眼泪汪汪。

“织姬说话是重了一点，可她也不是有意，你别记在心上。夜深了，快回房间睡觉吧！”“不！艾莉丝今天就要给爸爸、妈妈写回信！”

“可是都那么晚了……”“一定要写嘛!”艾莉丝坚持道，“大哥哥，你替我写吧？”“我？”大神一脸尴尬，“我可不懂法语啊……”“没关系!”艾莉丝又恢复了顽皮的笑容，“你说，我写!来吧大哥哥，快来!”一封充满真情的回信就这样完成了，望着抱着小熊进入甜蜜梦乡的艾莉丝，大神心里感到一丝欣慰。

第二天一大早，米田中将收到陆军部的通知，让他商议要事，艾莉丝把那封信拿了出来，请米田替她转寄，米田答应了。可就在这个时候，刺耳的警报声又响了起来，黑鬼会又在涩谷地区出现了!“怎么办？大神？陆军部我是非去不可的，可帝击这边……”米田有些犹豫。“没关系，经理!”大神充满信心地说，“我们一定能够完成任务，您就放心地走吧!”“嗯!好样的大神。我可等着回来听好消息!”但是谁也没有料到……一条黑影。一支步枪。瞄准器已悄悄对准了陆军部的大门口……

“啊!事情总算办完了，大神那边不知道怎样了。”米田慢慢走出陆军部。扳机上的手指在一点点的用力……“心里怪想他们……”米田终于没能把这句话说完。随着“砰”地轻轻一声，鲜血从他的胸口溅了出来……“啊……这是……开什么玩笑……我……我还要回帝击呢……”米田倒在地上，痛苦地捂住自己胸口：“那里……有我的……孩子们哪……”米田的眼前一黑，接着就沉入了无边的黑暗之中……

花组那边自然对此一无所知，他们刚刚击败偷盗资材的黑鬼会，正沉浸在欢乐之中呢。“嘀嘀——嘀嘀——”可视通迅机不停地叫了起来。大神忙着收拾战场，他示意樱去接听。但是当樱回来的时候，整个脸色都变了。“樱……出什么事了吗？”“米田……米田经理……被暗杀了……”“天哪!……”花组匆匆赶往陆军总医院。病房门口，影山早纪正在焦急的等待着。“米田经理他，没出什么事吧？”“情况不太好呢!”影山无奈地说：“因为身体素质好，所以才一直撑到现在。但是知觉已经完全丧失了。”“是谁干出这样下流的举动!”一直把米田当作自己父亲的樱，禁不住自己的激动。“是在陆军部的门口遭的枪击，凶手的胆子很大。但是没有抓住凶手，我也不知道是谁下的手!”影山的眼泪也要流出来了：“实在对不起!”“不，这不是你的错。”大神安慰道，“我们去看看经理吧!”米田一基躺在病床上，浑身扎满了绑带，一动不动。花组的队员看了不禁暗暗掉泪。“按照现有的医学技术来说，米田经理恢复的可能性……几乎为零。”影山黯然道。

米田一基的受伤只是对花组打击的开始。大神他们怎么也没有想到，就在花组沉浸在万分的悲痛之中时，又传来财政界一起停止对帝国华团财政支援的消息。虽然其中的原因不明，但是帝击陷入了深深的困境，这已是无法否认的。没 了财政援助，帝击的活动便无法展开，花组也就无法同降魔做继续斗争……也许米田中将会有办法解决，但是他现在的情况……大神感到了一种从未有过的孤立和无助。

“……夏季公演……!对!夏季公演!!”苦思冥想的大神猛地想到了什么：“帝国华击团本来就是以演出为掩护的，那么，我们就通过演出来筹集资金吧!只要大家努力，完成夏季的公演，资金应该是没有问题的!”大神提议得到了全体队员的赞同，然而预定的演出剧目的“李尔王”，以目前花组的人员编制，让谁来扮演男角呢？“喂!你们怎么啦？一个个垂头丧气的？!”一个熟悉的声音从门口传来：

“也不来欢迎我!”“神奈!”大神大喜过望：“你终于回来了!”神奈的回归为花组增添了新的力量，男主角的人选自然也有了着落。大家整天排练准备公演，忙得不亦乐乎。然而这天晚上，可视通讯却带

厨房：
艾莉丝问大神喜欢哪种类型的女性
年纪较小的会好些（年下のコのほうが好みかな）
乐屋：
将碟交给樱
仍有地方要去（まだ行くところか…）
卖店：
在艾莉丝面前买她的相片
格纳库：
艾莲问大神织姬的名称
EISRNKLEID（アイゼンクライだよ）
浴室：
大神对艾莉丝沐浴时的反应
想游泳（泳ぎたくなる）
仓库：
樱要找道具
很容易（ああ、おやすいご用さ）
艾莉丝的房间：
调查右方的玩具熊、给它一个名字
比鲁？（ビエ　ルはどう？）
调查右方的衣柜
现在穿的衣服就可以（いま着てる服がいいな）
音乐室：
织姬在弹琴
像织姬般（织姬くんらしいね）
乐屋
艾莉丝要求到2F的窗台
好，去吧！（よし、行こう）
玄关：
第一次见雷尼
一起加油（一绪にがんばろう！）
乐屋：
称呼雷尼
MHSHUTLAZE（ミリヒシュトラ　ぜくんだ！）
指令屋：
决定作战指令
用重视攻击的作战（攻击重视の作战で行きます！）
指令室：
出击命令
帝国华击团，出击（帝国华击团、出击せよ！）
战斗详解：
战斗中，雷尼的EISERNKLEID会从后方突入，而且会先将木食打倒，接着当大神等人行动时，就小心右上方的蒸气火箭，最好先躲在亭的后方，雷尼则破坏蒸气火箭。当版图上的敌人全部破坏后，金刚的大日剑就会出动，都以合体技和必杀技集中攻击就可。
大神的房间：
樱请大神到2F客厅继续聚会
好，去吧（よし、行こう）
2F：
艾莉丝喜欢父母

真正的游戏者能主宰游戏，而不是被游戏主宰！（王天琦）
安徽阜阳第一中学，236000

真好，艾莉丝（よかったね、アイリス）
见织姬的态度
为什么发怒？（どうして怒ってるんだい？）
艾莉丝独自离开客厅
去找艾莉丝（アイリスを探しに行く）
乐屋前：
遇上织姬
与她说话（织姬に话しかける）
遇上织姬
欣赏夜景？（夜の星まわりかい？）
1F大堂：
遇上樱
说起来，战斗后就……（そういえば、战いの后…）
浴室：
遇上织姬在沐浴
进入浴室（体が胜手に风呂场の中）
被织姬发现
逃走（逃げ出す）
2F窗台：
遇上雷尼
不答
任何一处：
早纪要大神与她单独相处
现在很忙（今、忙しいんだ）
大道具屋：
早纪要大神抱她
拒绝（断る）
早纪倒下
说话三次，调查手三次
格纳库：
看见雷尼
与他说话（话をつづける）
樱的房间前：
向她解释早纪的事
什么都不理会来截停她（无理矢理ひきとめる）
织姬房间前：
找她说艾莉丝的事
要她听大神所说的话(织姬に事情を闻く)
屋顶
找到艾莉丝
*在这段自由时间内，可分为两段，即是10时30分前和10时后，因为有不少EVENT必须在10时30分之前进行，否则就不能发生。另外当到达10时30分时，不论大神到何处都会遇上早纪，她会强迫大神到大道具屋去，只要大神规规矩矩，樱的好感度就不会下降。而当早纪离开后大神的旧日同学加山奇怪的出现，他暗示艾莉丝就在屋顶，吩咐大神到屋顶找她，当然到屋顶之前，先去其他地方！
大神的房间：
艾莉丝写信给父亲
是艾莉丝的恋人（アイリスの恋人です）
艾莉丝写信给父亲
是花组重要的战力（花组の大事な战力

来了神崎瑾的消息……

“队长，花组出事了吧？”屏幕后的神崎显得疲劳和忧郁。“是，有点不太妙。”“队长别太担心了。困难应该很快会过去。”神崎瑾幽幽道：“我真的好想你们啊……失礼了！……队长……再见……”“神崎！……”大神被这个没头没脑的来电吓昏了：“究竟要干什么。”没有回答，屏幕后是一片闪烁的白光——她已经把电话挂断了。花组陷入的困境很快被鬼王为首黑鬼王会知道了。鬼王派出了水狐，潜入花组内部执行特殊的任务，而另一个四手畸形儿土蜘蛛，则被委以重任。黑鬼会准备借此天赐良机，将花组一网打尽。帝国华击团危在旦夕……

因为神崎瑾奇怪的来电，大神一天都显得无精打采。众人询问原因，大神如实说了，大家也不解其中的奥秘。正在猜测间，又传来了另外一个令人震惊的消息：神崎瑾要结婚了!大神几乎不敢相信自己的耳朵!结婚？在花组最危机的时候？究竟是为什么？！

为什么？为了帝击，为了花组!

原来身在豪门的神崎瑾已经听到了财政界停止援助帝国华击团消息。为了让帝击的朋友们能够继续存在下去，神崎毅然打算做出牺牲，把自己嫁给毫无感情的誉菱子爵御曹司，以换回神崎家族对帝国华击团的援助……“这个混蛋!怎么能这么做呢？！”神奈气不打一处来：“她以为这样算救了我们吗？”“队长，你看怎么办？”众人的眼光一下子集中到大神的身上。“还能怎么办？赶快去神崎家，把神崎救出来!我们哪怕没有神崎家的援助，也不能看着神崎瑾跳入苦海啊!”大神毫不迟疑地发出了命令。

“这位就是誉菱子爵的公子，宫田先生……”“我知道了。”艳装的神崎瑾望着窗外，仿佛是鸟儿望着自由：“爷爷，我们已经说好了。我成亲之后，你一定要继续援助帝国华击团。”“这个没有问题。”“嗯。”神崎瑾神情呆滞，继续望着窗外发愣。花组的成员们赶到神崎瑾家，大门却紧紧闭着。门卫拦着众人不放，说今天是小姐的大喜之日，绝对不允许外人捣乱。事已至此，大神也顾不得理数了，大伙儿一拥而上，砸开了大门，冲了进去!

“誉菱先生，对小女的婚嫁一事，你还有什么意见吗？”“没有。”“很好，神崎瑾的父母也没意见了吧。”“是。”“瑾，你的意见呢？”爷爷转过身来逼视自己的孙女。神崎瑾低下了头：“我……我……”“她不同意!”门口“砰”地一声被打开，神奈和大神闯了进来，众人吃了一惊。“你们是什么人？”“少尉……神奈……”神崎瑾没想到会在这里遇见到帝击的朋友，激动的脸也微微泛红。“少尉……你就是大神一郎吧？”爷爷面有愠色：“你可知道我是谁？我是神崎忠义，帝击的常年援助者!你敢在我面前无礼？”“神崎先生，对您多年的支持我表示感谢。可是，您的支持已经结束了。阿瑾并不想结婚，请让我把她带回去吧!”“哼!好大的架式!大神，财界停止了对帝击的援助，这件事你已经知道了吧？”“是。”“神崎瑾这次结婚，就是作为恢复援助的交换。你还想带她回去吗？”“是这样……我明白了。”“那就好……”“我打算带阿瑾回去!”“什么？作为队长，你真的敢做出这样的决定？这是帝国华击团的决定吗？”“……”大神一时无言以对。“没错!以帝击副司令的名义，我可以保证。”一个熟悉的声音、一个熟悉的身影出现……“你是……”“菖蒲君？”大神等人不禁呆住了，“藤枝……菖蒲？”“我是帝国华击团的副司令，藤枝枫。你就是大神吧？姐姐说的可一点没错。”“姐姐？你是菖蒲君的妹妹？”大神如坠云雾。“哈哈……我明白了。这样吧，阿瑾的事，还是由她自己决定吧!”神崎忠义转向神崎瑾：“你打算怎

么样？”“我……我要回帝击。”神崎瑾坚决地说：“今后无论发生什么事，我也绝不为今天的选择后悔！”“阿瑾！”大神的心里一阵感动。“好吧!你们可以把阿瑾带走。不过……”神崎忠义的脸上露出狡诈的神色：“神崎财团对帝国华击团的援助也就到此为止了。怎么样？”“嗯!我们要靠自己的力量!”

神崎瑾终于又回到了花组之中。在她的加盟下，帝击成功地粉碎了黑鬼会土蜘蛛发起的又一次进攻，帝都又获得了暂时的和平。像是为大家祝贺似的，昏睡多日的米田一基居然也奇迹般的苏醒了。在医生的调理下，他的身体恢复得很快，再有两个月就可以出院子……花组夏季公演的“李尔王”也获得了出人意料的成功。尽管负责售票的大神忙得团团转，但是看到舞台上英姿勃发的阿瑾和神奈，心里有着说不出的高兴……

夏季很快到了。大神和樱一起去陆军医院，探望即将出院的米田中将。在医院的门口，大神为了抢救一只流浪的小狗，差点被一辆疾驰的轿车压伤。轿车中的是陆军大臣京极庆吾，他的随从以大神冲撞为借口，对他一阵拳打脚踢，然而京极对此却无动于衷。相反的，京极却表现出对樱的莫大兴趣：“你就是真宫寺樱吧？和你的父亲，简直是一模一样……”“父亲？!”樱抱着小狗，整个人似已呆住：“你知道我的父亲？”“嗯!真可惜啊!他实在是死得太不值得了!”“说什么呀？!”“你的父亲死得连一条狗都不如!”“你……你……说什么？”樱的脸因激动而微颤抖：“你……居然敢……”“失礼了。”京极冷冷一笑，头也不回地走开了。“站住!”樱大叫着：“你给我站住!”对方并没有回答……

闷闷不乐的樱和大神一起来到了米田的病室。米田这会儿像没事人一样，高声谈笑着，似乎已完全正常。“米田中将……”樱有些踌躇：“您知道京极庆吾吗？”“京极吗？……这个人呀……”突然提起陆军大臣，米田有点奇怪。“刚才在外面的时候，为了一点小事，就和大神打了起来……”樱吞吞吐吐道。“是这样啊……”米田陷入了沉思，京极庆吾这个人很不简单，年纪轻轻地就爬到了陆军大臣的地位。现在全世界都在裁军，他却提出什么‘以军队来统治国家’的过激思想，居然也得到了军部一帮年轻将校的支持……”“那么……那么他更不能这样说我的父亲了!“樱激动起来，不由自主地露出了刚才发生的事。“你的父亲？他说了一马什么吗？”米田的神色陡然



です）
艾莉丝写信给父亲
使她幸福（幸せにします）
艾莉丝说到过去
说些温柔的说话（やさしく言叶をかける）
艾莉丝要大神留下
好的（ああ、いいとも）
艾莉丝醒来说做了一场梦
我也见到艾莉丝的梦（俺もアイリスの梦を见たよ）
指令室：
决定击破敌人的战术
以速攻击破敌人(速攻で敌を击破する)
出击命令
帝国华击团出击(帝国华击团、出击せよ)
战斗详解：
在战斗中地形是必须关注的问题。在版图中有些压缩蒸气炉，内里会隐藏敌人或敌人的资料，因此务必尽快破坏，而且更要取得这些资料。将这版图内的敌人全部击倒后，木食的智拳出现，由于他会分出四部小型机来攻击已方，因此必须速战速决。
第三话——相亲

会堂：
艾莉丝因米田一事而哭
鼓励她（はげます）
中庭：
艾莉丝在哭
发出声音（声をかける）
锻炼室：
雷尼对米田一事表示失望
胡说什么（何てことを言んだ！）
更衣室：
雷尼在浴室洗澡
我也到浴室洗澡（俺もひとち风吕あびてくか）
浴室：
与雷尼一同洗澡
擦背（背中を流してやる）
更衣室：
遇上雷尼
刚才…对不起（さっきは…ごめん）
窗台：
樱在此哭
与她说话
卖店：
买照片（ブロマイドを买う）
屋顶：
遇上织姬
支配人室：
樱担心米田的事
拍她肩膀（肩にそっと手を置く）
舞台：
樱在观看舞台
要帮手吗？（手伝おうか？）
任何一处：
藤井说帝剧经费不够

变得慌张起来，然而一下子又恢复了平静："不管怎样，人总是在挑拨而已。别放在心上！" "那个……" 樱觉得米田的回答有些奇怪。"噢，复查的时间到了。" 米田急忙打断樱的话题："今天能够看到你们，我真的挺高兴呢！真想早一点品尝到酒的芳香啊！" "那，我们告辞了！" 樱压住心头的疑问，向经理人告别。"啊，大神，你留一下。" 看着樱离开病房，米田突然把大神留住，脸色也变得庄重起来："这是在上次降魔战争中同我并肩作战的爱刀——神刀灭却。大神，请你好好收下吧！"这……米田经理……"事出突然，大神有点不知所措。"拜托了！大神！"

大神幽幽地离开病室，和同时赶来的红兰以及樱一直反回帝国大剧院。在医院门口，樱惊讶地发现那只可爱的小狗还傻傻的等着，心里不觉有些痴了。"大神君，那看来它和我们有缘啊？收下它吧？" 樱抱起小狗，小狗在她的怀中微颤着。"嗯。" 大神点头小狗小白就这样成为了帝国华击团的特殊一员，大家对它的加入都感到非常高兴，大神却发现雷尼同小白之间有着特别微妙的感情。

红兰结束了在花型别墅支部的秘密任务，但是情绪却一直不够稳定。大神找到她聊天，这才知道原来红兰的父母在辛亥革命的战火中被敌人杀害了，无依无靠的红兰被藤枝菖蒲找到带到日本，开始在帝国华击团的生活。身为孤儿的她得到米田一基的细心照顾，而且还特地安排她从事自己喜爱的机械工作，感激之余。红兰便把米田一基看作自己父亲。这次米田无端遭人暗杀，激起了红兰心中的往事，她显得特别激动。虽然在大神的安慰下，红兰有所平静，但是大神仍然预感到有什么事会发生。

"还有樱啊……" 果然不出大神所料。影山早纪不知从哪里得知京极庆吾在神川的料亭吃晚饭的消息，偷偷地告诉了樱。早就对侮辱自己父亲不满的樱，找到红兰一起，赶赴料亭，谁料想却被一个相貌英俊的中年男子山口留住，硬邀他喝酒。大神见对方气宇轩昂，谈吐挥洒，一时竟也动了心，把樱和红兰放在了一边……红兰和樱化装成艺妓混入酒馆，未想到没找着极样的影子，反倒被几个醉酒的流氓给缠上了，挣扎之间，红兰拿出烟幕弹狠狠一掷，顿时烟火冲天！四个流氓被火光吓傻了。红兰也惊呆在那边！怎么会有火光……四周的火光……这是烟幕啊……火光……爸爸……妈妈……红兰的眼前似乎又出现了父母遇难那一刻……

大神被烈焰惊醒了，他急忙赶到门外，与逃出火海的樱撞了个满怀。樱告诉大神，红兰在烈火中仿佛疯了一般，已经冲向烈焰的最深处了！火势越来越猛，屋檐已经开始断裂。大神望着烈焰，跺跺脚也闯入了火海！大火唤醒了红兰隐藏在内心深处的痛苦。她重又回到了中国，回到了那夺去她童年幸福的那一刻。她要找到纵火的元凶，她要为父母报仇雪恨……一双大手有力地扳住了她的肩……大神！"回去吧，红兰！" "不！" 红兰脸因恐惧和激动而变形："我要……我要救回父母……" "啪！" 大神的手掌狠狠地掴在了红兰的脸上，打碎了她的眼镜，也打碎了她的痛苦的幻想。红兰的激动平息了，大神那双充满温情和关爱的眼睛下，红兰恢复了往日的神态。

火不会无缘无故地起来。火车——黑鬼会的火车是纵火的主谋。虽然黑鬼会暗杀未成又心生一计，却又怎么敌得过神勇的帝国华击团和翔鲸丸共同的威力呢！大神终于带领花组，打败了火车，救出被围困的神秘男子山口。然而直到第二天山口一身戎装亲自上门道谢，大神才知道自己究竟救了谁——山口和丰，帝国的海军大臣！得到上级的欣赏和资金的帮助，花组重新回到了正常的轨道。

美丽的夏天到来了。椿与大神告别，说是别有任务在身，要与花

要成功进行夏天的公演（夏公演を成功させよう！）
乐屋：
说出夏天的公演一事
好好演出给人看（明るく、盛り上げながら…）
中庭：
神奈提出与大神练习
叫我的话，一定奉陪（俺でよければ、つきあうよ）
神奈给大神上段攻击
头部防御（头を防御する）
神奈给大神中段攻击
身体防御（胴を防御する）
神奈给大神上段攻击
蹲下（しゃがむ）
神奈给大神快速的下段攻击
跳（ジャンプする）
神奈给大神上下段攻击
蹲下后跳下段（しゃがんでジャンプする）
大神的房间：
神崎瑾来迅
不答
舞台：
说有关神崎瑾的事
转弯末角地说（话をそらす）
知道神崎瑾要结婚
去救出神崎瑾（すみれくんを助けに行こう！）
神崎府前：
打算闯进神崎瑾的家
叫人出来（谁かを呼ぶ）
神奈打算将门打破
阻止神奈（カンナをとめる）
花园：
决定去向
走到玄关为止（玄关まで走る）
府内：
大神受上段攻击
头部防御（头を防御する）
花园：
樱等人在战斗中
这里交给我（ここは、まかせたぞ！）
走廊：
神奈助大神包扎伤口
多谢，神奈（ありがとう、カンナ）
客厅：
神崎问大神怎样做
带神崎瑾离开（すみれくんを连れてらます）
敌出现
先确保人们的安全（人々の安全确保が优先！）
战斗详解：
战斗开始时，主要目的是不要让敌人进入神崎府，因此在战斗的初段时，由防御力强的角色把守着可到神崎府的通道，然后将战斗方式转为"山"，这样防御力会较强。一段时间后，藤枝枫和大神报告有人已到安全地方避难时，敌人的五行

组小别。大神追问不出个所以然来，只得任凭椿离开。米田不知捣鼓些什么，居然又要派对，大神更是摸不着头脑。“这次叫大家过来，是有点事要和各位说。”米田一基嘿嘿笑着，显得分外狡黠。“那是……”“接下去该是暑假了。大伙儿经过这么一段，也够累了。去热海旅游怎么样？”“去海边!!旅游!!!”花组终于可以有一点休息的时候了!所有的组员都兴奋地跳上了半空!“但是……大剧院怎么办？”大神仍然不免有些忧虑。“到时候，你就知道了。”因为是第一次出去度假，大伙儿都起得很早。准备离开大剧院的时候，三个非常“娘娘腔”的军人来到了他们面前。原来他们居然就是来自陆军部，负责暂时接管大剧院的“帝国华击团・蔷薇组”。看着这三个怪怪的家伙，大神非常担心……要是能够知道以后会发生什么事，大神便会明白担心也是无用的了。

美丽的大海!美丽的夏天，我们终于到了!花组一行乘着蒸汽巴士，带着蒸汽摄像机，来到了充满无穷美丽的海边。他们留宿的地方，是具有古老建筑品位的剑缘圆。庄院很大又舒适，且有温泉浴服务。大伙儿高兴极了。第一个晚上，在美餐和疯狂的枕头战中度过。终于可以有一天可以不去考虑帝国的安危、可以不去考虑战争的残酷。大神和他的组员们睡得分外香甜。令人开心的暑假真正开始了。女孩们有的上山，有的下海。身为海军军官的大神对大海已经有点厌倦了，他宁愿在剑缘圆里泡温泉，却撞到影山、樱和玛利亚，把他吓了个半死。

晚上放完花，大神一个人又偷偷来到温泉。白天差点闯祸，这下应该没什么事了吧。自鸣得意的大神正准备悄悄入水，却发现了雷尼的身影。

“唉，没关系，反正他是男孩，也无所谓。”大神伸手去拍雷尼的肩：“啊!!!!!!天哪!你……居然……是……女孩？……”“大神君!……大神!!!”

通信机不见了。在第二天早上，正当玛利亚和大神准备与帝国大剧院通信，看看蔷薇组在那边干些什么的时候，找不到通信机了。两人把整个剑缘圆翻了个底朝天，也没有找到通信机的影子。玛利亚觉得有些不对，大神也预感到有事要发生。

两人一直找到海边的一个山洞，在洞口发现了通信机的几块碎片。显然有敌人悄悄跟踪花组而来，想乘大伙儿疏忽之际，切断花组



众——土蜘蛛便会驾驶其爱机八叶来攻击大神等人，此时善用二人的合体必杀技，就可轻易取胜。
战斗中：
神崎瑾说自己所做的事
不是很好（素直じゃない）
神崎瑾责骂土蜘蛛
本领没有退步（腕前は钝っていないようだね）
若相亲的是神奈，大神会来帮她吗？
当然（もちろん！）
第四话——大暴！足之玉

医院前：
大神对樱身着夏装的感觉
很适合你（よく似合ってるよ）
见到小狗遇险
飞身相救（飞で出して助ける！）
马路上：
遇到陆军
你们为什么不自报姓名（お前たちになのる名はない）
受到攻击
不答
在医院的走廊：
遇到加山
的确……好（たしかに…いいなあ）
米田病房：
米田将爱刀相赠
好好保存它（おあずかりします）
医院前：
樱与红兰想收养小狗
好，就这么办（いいね、そうしよう！）
二楼客厅：
为小狗起名
好，就叫小白（よし、シロにしよう）
红兰约大神去她房间
知道了，我会去的（わかった、行くよ）
更衣室：
看到樱的衣服
进入浴室（体が胜手に风吕场の中に…）
浴室：
被樱发现
离开（逃げ出す）
音乐室：
织姬问大神是否愿意为她配乐
好，试试看（よし、やってみよう）
中庭：
樱想要大神陪她练剑
好，来吧！（よし、やろ！）
*在4：00时准时来到红兰的房间。
红兰的房间：
大神拿着红兰的新发明
不答
大神的房间：
知道红兰与樱离开了帝剧
好，知道了（よし、わかった！）
二层客厅：
大神的反应

追（すぐに追いかけまれよう！）
酒吧前：
大神犹豫不决
好，去吧！（よし、いくぞ！）
绅川酒吧：
听到声音
到艺者的房间（芸者の者かした、奥の部屋）
房间：
被问来意
找同伴（仲间を探しに、です）
有火灾
要救2人（二人を助けに行く）
走廊：
樱说红兰独自进入火场
我去救红兰出来（俺が红兰を助に行く）
酒吧深处：
红兰不听大神劝告
打她的脸（頬をたたく）
离开火场
开右边的门（右のふすまを开ける）
开正面的门（正面のふすまを开ける）
开右面的门（右面のふすまを开ける）
开左面的门（左面のふすまを开ける）
酒吧外：
遇敌
护卫作战（护卫作战いこう）
战斗详解：
玩家需要全力保护车辆，它只能够承受三次攻击，因此要把车辆围在队列中掩护其前进，战斗属性以“风“为佳。另外，不要把酒场的院门堵住，否则会影响车辆的撤出。
在战斗中，李红兰会觉得是自己发明的炸药给众人带来了麻烦。大神给予否定的回答。（多くの人を幸せにできるよ）
第五话——既开心又沮丧的暑假旅行

乐屋：
大神对玛利亚新衣服的感觉
很适合你（マリア…よく似合ってるよ）
对米田邀请去旅行的感觉
非常感谢（ありがとうございます！）
樱的房间：
喜欢哪种颜色的衣服
红色（赤な）
医务室：
樱在找药
晕船药比较好（酔いとめがあるといいなあ）
玄关：
出发前
是，我去了（はい、行ってきます！）
遇到蔷薇组
我是大神一郎（自分は大神一郎です）
巴士上：
樱想与大神玩扑克
好，玩吧（よし、やろう！）

与大剧院的通信，然后一网打尽。想到这一点，大神原有的那些快乐念头一扫而光。他与玛利亚循迹进入山洞深处，在洞穴的尽头居然发现了黑鬼会的通讯机！有敌人跟来，这是毫无疑问的了。就在此时，黑鬼会的通信机响了起来。来电的是金刚，想与水狐联络。玛利亚将计就计，把金刚引到山路。然后，他们又用通信机与帝国大剧院联系，安排翔鲸丸的支援。

两人联络完一切，却发现潮水已涨过了洞口。从未涉水的玛利亚感到了莫名的恐惧，她不敢潜水，打算一个人留下。大神不顾一切地把她从水里带了出来，玛利亚昏迷不醒，大神用人工呼吸唤回了她的意识。

水狐出现了，大神觉得她非常眼熟，却一下子想不起来是谁。战斗激烈地进行着，不久之后，金刚也出现了。此时的金刚显得分外勇猛，不断用身躯挡住花组向水狐发起的攻击，但是在帝国华击团的强大力量下，敌人还是又一次失败了。水狐究竟是谁呢？

花组开始彩排新的剧目“青之鸟”，这一回雷尼和艾莉丝有幸搭配担当男女主角，可是雷尼却显得有些怪怪的，精神总是不能集中。“哥哥，我们究竟为什么而战斗呢？”艾莉丝全身心地投入到角色之中。“我们……为……什么……战斗？”雷尼被此一问，整个人都呆住了，似乎完全忘了台词。“喂！雷尼，你到底怎么啦？”玛利亚大声训斥着。“好……对不起。”雷尼的眼光依旧定定的：“请再来一遍好吗？”

重复了几次依旧不行。雷尼总是在这句回答上卡壳。她的表情变得非常奇怪，大家只得中断排练，让雷尼一个回房间休息。艾莉丝担心雷尼的身体，她找到大神，要求大神想办法让雷尼振作起来。大神安慰了艾莉丝几句，女孩破涕为笑，大神的心里却不能平静。雷尼一个人静静地呆在房间中，一动不动。大神走了进去，想开口询问，却又不知从何说起。此时雷尼突然抬起头，把那个一直纠缠于心的问题拿出来问大神：

“我们究竟是在为什么而战呢？”“为什么而战？为了保卫帝都呀！”“保卫帝都？！那就需要战争吗？”雷尼的情绪变得分外激动：“你……给我出去！”雷尼由不得大神分说，便把队长推出门外。大神实在不明白雷尼是遭了什么邪，无奈之下，只得先回到自己的房间中。艾莉丝担心着雷尼的安危。她花了好长的时间，亲手编织了一个



游戏推动着我的生活。（程朝）
男，12岁，江西南昌东湖区塘子河七栋二单元，330006，QQ：134758164

美丽的花环，打算送给雷尼，却又不知道究竟该不该这样做。大神鼓励她，希望她勇敢地说出自己的愿望，并陪艾莉丝一起把花环送给了雷尼。雷尼接过花环，敷衍了几句便关上了门，艾莉丝的心里投下了一丝阴影。

“雷尼……”朦胧间，雷尼似乎听到有人在叫她的名字。“雷尼……”声音逐渐清晰了，“是影山!……水狐? ”影山的身影在雷尼眼前晃动着，“加入吧……雷尼……”雷尼眼前变得漆黑一片。

台风来了。狂风刮得窗外的树叶猎猎作响，大神的心情像屋外的天气一样不好受。然而最焦急的还是藤枝枫，她刚刚得到加山的报告，影山早纪就是水狐!花组上次在热海险些遭难，就是影山捣的鬼!什么影山早纪，简直就是影山“欺”(欺骗)，然而这个家伙却在这个大风之夜神秘失踪了，这怎能让身为副司令的藤枝心安呢?

大神和藤枝分头寻找影山——不，应该是水狐的下落!然而就在此时，艾莉丝又匆匆奔来……“大哥哥!雷尼……雷尼……她失踪了!花环……艾莉丝的花环……被她丢了……”一个闪电击来，惊雷炸起。大神似乎连站都站不稳了。

藤枝终于说出了雷尼的过去：在第一次世界大战中，有许多无辜的幼儿被德国军队陪养成战争武器。雷尼就是其中的一员。她的爱、恨、欢乐、痛苦，种种感情全都被磨灭。留下的只有对战争的痴狂。雷尼所经历的，绝非常人可以想象。然而在花组中，她感到了从未有过的关爱时，却因无法适应而陷入了深深的痛苦和烦躁之中……就在雷尼精神最脆弱的时候，水狐闯了进来，施展出催眠术带走了雷尼，准备把她培养成为属于黑鬼会的秘密武器……

风雨之中，花组找到了神情漠然的雷尼。雷尼挥起手中的武器，向大神发起了攻击!“回来吧!雷尼!”大神道，“我是不会向你攻击的!”雷尼似乎没有听到，疯了似的继续进攻着。“雷尼!我们是并肩作战的朋友啊!”大神咬着牙忍受着雷尼的攻击：“回来吧！”听到“朋友”这两个安，雷尼浑身一颤，似乎感应到了什么。一道闪电击过，附在雷尼身上那些催眠的力量，好像被雷声惊醒一般，挥发得无影无踪……；雷尼……雷尼终于苏醒了!大神走上前去，递过艾莉丝的花环：“这是艾莉丝的一片爱意……雷尼，好好收藏吧!”水狐见事不妙连忙撤退，却被花组围住。她费尽思量为黑鬼会混入帝国华击团，失败的时候却连一个想到她的人都没有。她也许是世界上最孤独的失败者。

又逢七夕。秋季，帝都景致变得格外迷人起来。人们开始准备中秋节的物品，花组的队员们大多是天真无邪的少女，她们当然也少不了操一操中秋节那份心。大神和织姬、艾莉丝等来到广场上看中秋的集会。从来没有瞧见过这么多人和好玩的东西，艾莉丝显得兴奋不已，神奈也玩得不亦乐乎。正当大神打算休息一下，喘一口气的时候，织姬却悄悄地把大神拉到一旁，看起别人画油画起来。

“啊，这样的画……”织姬的口里露出不屑的神情：“也能算油画吗? ”“画不好吗? 你会不会欣赏? ”画家抬起头来。这是一个面容消瘦的中年人，落魄的神态掩映不住年轻时的英俊。“我可是在意大利学习绘画的。”画家说到这里，望了望织姬，似乎心有所动：“你是……”“意大利!”织姬闻听此言脸色大变!她又看了看画家的面容，脸顿时变得刷白，一跺脚，头也不回便走了。“喂!织姬!……对……对不起了!”大神搞不懂织姬究竟搭错了那根筋，拦也拦不住。只得回身向画家道个谦，连忙向下追去。

一反常态的织姬把自己紧紧地锁在房间里，任凭大神敲门也不开。无奈之下，大神只得暂时罢手。正在这时，那个落魄的画家却找

旅馆前：
约大神去海边
那就去看看（それじゃ、行ってみるか）
海滩：
大神想做什么
去游泳（やっぱり、ひたすら泳ぐよ）
遇到加山
你怎么在这里（…お前、なぜここに？）
旅馆内：
织姬不知如何吃海鲜
蘸上酱油和芥末（しょうゆとわさびを使いなよ）
房间内：
早纪要和大神同榻而眠
不太好（いや、それはまずうよ）
玩枕头
保护樱（さくらをかばう）
保护玛利亚（マリアをかばう）
保护雷尼（レニをかばう）
打破了纸门
是……对不起（はい…すみません）
大神的房间：
神崎瑾邀请大神
不答
被众人看到后的反应
发怒（怒る）
旅馆内：
决定去哪儿玩
海边（海に行く）
海上：
见神崎瑾跌进海里
帮助她（すみれを助ける）
海滩：
第一次见到雷尼穿游泳衣
很可爱（か、かわいい…）
旅馆外：
艾莉丝感觉烟花很有趣
是呢（そうだね）
放过烟花
好啊！（た～まや～っ！）
大神的房间：
玛利亚提出要与帝剧联络
是（ああ、そうだな）
找不到通讯机
二人再找找看（もう少し、二人で探そう）
庭：
红兰问有没有用通讯机
是，有的（ええ、そうだね）
走廊：
神崎瑾问哪个时刻印象最深
在海上玩时（海で游んだことかな）
孔雀之间.
早纪问大神来此的用意
在这间屋里找回遗失的物品（この部屋に忘れ物を…）
凤凰之间：
谁的泳衣好看
樱的泳衣（さくらくんの水着かな）
问她们通讯机的事
有没有人来过我房间？（俺の部屋に、

似水流年，物是人非，游戏带来的惊喜却是永恒。（金承奕）
男，17岁，北京朝阳区机场中学初三5班，100621

来なかつた？ ）
更衣室：
艾莉丝希望大神进浴
现在很忙（今は、忙しから…）
朱雀之间：
还是找不到通讯机
不行，不应说任何话（…まだ、何とも言えないな）
大堂：
准备外出
不……还未准备好（いや、まだなんだ）
*这段自由时间内，大神会与玛利亚在旅馆内到处找寻通讯机。在遇到花组其余成员时，千万不要提起遗失通讯机的事，否则玛利亚的好感度会快速下降。
郊外：
看到通讯机的碎片
是妨碍我们的通讯吗？（俺たちの通信を妨害するため？ ）
洞穴内：
通讯机声
接收通讯（受信してみる）
金钢问增援方向
由海来（海から…）
玛利亚因不会游泳而气馁
强烈的鼓励她（强くはげます）
岸上：
玛利亚晕倒
握着她的手（手をぎる）
战斗详解：
首先在三回合内破坏掉全部的灯柱，并将其余杂兵击倒。在只留下水狐一人时，金刚就出现了，水狐挡住了我方的攻击，此时先攻击金刚，再攻击水狐。
第六话——雷尼！举起枪

舞台：
看到雷尼正彩排“青之鸟”
不答
走廊：
遇到代替椿的野村慕美
一起加油吧（いつしょに、がんばろう）
书库：
“青之鸟”代表什么
幸福（たしか[幸福]のことだよね）
樱的房间：
樱害怕打雷
不要紧，有我在（大丈夫、俺がついてるよ）
樱的房间：
樱害怕打雷
不要理会（いいかげんにしなはれ ）
指令室：
雷尼私自离去
早纪为何会？（なぜ、サキくんはしこを？）
下令出击
帝国华击团、出击 （帝国华击团、出击せよ！）
郊外：
战斗前
与我一起来，俺と一緒に来てくれ）
战斗时

上了门来，他要求见织姬一面，大神感到事有蹊跷，便带画家到餐厅，两人慢慢地聊了起来。原来这个自称绪方的画家不是别人，正是织姬的亲生父亲！当初在意大利留学时，他与织姬的母亲卡莲相爱挚深。然而卡莲出身豪门，父母根本看不上绪方这个穷画家，完全不同意这桩婚事。就在绪方离开卡莲的时候，织姬在人间诞生了……

“住口！”一声大叫打断了绪方的回忆，把大神吓了一跳。他转眼一看，是织姬！她站在楼梯上，脸上的表情激动万分，显然已全部听到了绪方的那些话。“你不配做我的父亲，请你离开这里！”织姬的脸因愤怒而扭曲，“我绝对不相信你所说的那些话，请你赶快出去！”绪方默默地离开了大剧院。大神的心里乱成一团。这个突如其来的绪方，对自视甚高的织姬显然是一个打击，究竟怎样才能让织姬回心转意，承认绪方这个父亲呢？

大神决定向织姬问一个究竟。在他的坚持下，织姬终于吐露出了心中的隐秘。从小与母亲依偎生活的织姬，虽然身处豪门，却遭尽了人们的白眼与冷遇。自己的母亲卡莲，也整天生活在痛苦之中。然而就是在这种情况下，卡莲也没有放弃对绪方的爱，她告诉女儿自己的一切，并希望女儿有朝一日能够见到自己的亲生父亲。卡莲在病痛中死去。母亲死后，失去关爱的织姬把一切都归咎于自己的父亲。她觉得若不是父亲无情的离去，自己和母亲便不会遭到这样的待遇。是父亲、是绪方的不负责任，才毁掉了自己的命运。这也是织姬痛恨日本男人的根本原因。听了织姬的话，大神感慨良久。这父女俩的恩怨，看来还得要两人自己才能解开……

第二天，大神硬拖着织姬来到绪方画画的地方，逼着两人相见，织姬面对自己的父亲，心里的痛苦又如沉渣泛起，她狠狠地瞪了绪方一眼，转身就走！走不了了。黑鬼会的魔操机兵幽灵般出现，拦住了去路！“织姬！”一颗子弹流星般划过，射向毫不设防的织姬，绪方心里一惊，想也不想便向织姬扑了过去，把她压倒在地……“噢……”织姬睁开沉重的眼皮，自己身上没有痛苦，似乎完好无损。但是……但是子弹似乎应该是击中什么了呀……她转过脸，看见的是绪方还没有完成的那幅画，织姬的心跳了起来……那是……卡莲！母亲的画！！织姬抬起手，手上满是血，她支撑着爬起来，大声呼唤着自己的父亲，绪方却一动不动。一簇阴影移了过来，织姬回过脸……烈焰升腾之处是一幅令人恶的表情——火车！

火车把织姬和绪方抓到了一间装满了定时炸弹的小屋里，想借此威胁帝国华击团。可是花组又岂是那么简单便可以被要挟的？火车的计划到底还是未能实现，织姬和绪方终于被花组解救了出来。织姬终于承认了父亲，当然在她的心中，对父亲依旧还有那么一点的不快，绪方却不计较这些，他还想着早点养好伤，吃到自己女儿的喜酒呢！

这是一个让人心寒的冬夜。刺刀、枪声、火花、恐怖。政变的喊声席卷了整个城市。京极庆吾率领陆军部的全部力量，很快占领了帝都所有的重要场所。政界的要人们，也已屈服在刺刀的淫威之下。帝国大剧院也不能幸免。如潮水般涌来的军队把大剧院紧紧包围，京极下了一道死命令，看见“真宫寺的后人，格杀勿论！”花组笼罩在深深的阴翳中……

华击团的女孩们被噪声惊醒，她们绝对没有想到的是，天下居然已经大变。虽然她们有着强大的灵力可以对付魔兽，但是面对这突如其来的政变军队，也吓得手足无措了！蔷薇组和花姐的成员开始了抵抗，但这样的抵抗，在陆军强大的攻势面前渐渐不支。政变军队逐渐地渗透进来。他们的口中喊着一个口号，“杀掉真宫寺樱！”米田一基见情况过于危急，只得将组员们隐藏在大剧院的夹缝之中。看到敌

挖掘游戏的精髓，感悟游戏的真谛。（胡巍）
男，17岁，四川广汉，618300

人来势汹汹，而且针对的就是樱，他连忙安排大神和樱乘热气球离开，到花型别墅去寻找救兵。虽然心里不愿意，樱的心却乱极了……究竟花组的朋友们能不能支持到自己回来？京极为何又要将自己的家族赶尽杀绝呢？樱的手不由得抓到了大神，她望过去，看到的是大神坚定的眼睛。

两人平安地到达了花型别墅。这里尚未受到政变的波及，总算情形安定。令大神吃惊的是，出来迎接的居然是椿！米田一基究竟在葫芦里埋得什么药？米田没有预测的能力，当然不知道京极会搞出政变的名堂。但是他早就留了心机，要为帝国华击团留下反击的能力，花型别墅就是米田一基的后招。除了培养花组的人米田还在早些时候安排了李红兰进行秘密的武器改造。研制“光武”后续产品——威力更加强大的“天武”。没想到，这一切居然在这个时候派上用处了！樱与大神驾驶着天武赶回大剧院，敌人已经完全占领了剧院，正在寻找着华击团的藏身之处。天武的到来无疑为华击团的胜利增加了码，花组终于击退了政变的军队，帝国的增援部队也及时赶来，把政变军彻底消灭，绝望之中，京极庆吾开枪自杀，结束了他短暂而丑恶的一生。

帝国重归和平。在吉祥的瑞雪下，迎来了一个甜蜜的圣诞。花组为平安夜赶排歌剧“奇迹之钟”，大神选择了樱为剧中的女主角。歌剧获得了前所未有的欢迎，而樱和大神，也度过了美妙浪漫的“灰姑娘之夜“。

又是新年，大神和樱一起回到了仙台老家，看望樱多年未见的妈妈。樱的母亲对大神自己未来的女婿非常满意，带着他们去拜见真宫寺一马的墓地。然而就在此时，大神和樱又听到了华击团的召唤，黑鬼会又有所行动了！这接下来的一场战斗，足可惊天地、泣鬼神。乍死的京极纠集黑鬼会所有成员，并发动“八鬼封魔阵”，召唤出传说中的强力恶魔“武藏”，意欲与人类为敌。而大神率领着樱和花组的全体成员，迎头抗击京极的挑战。他们用自己的力量唤回了真宫寺一马的记忆，使樱的父亲从鬼王的面具下走了出来，使他重新恢复了理智。同时，大神和樱发动了“两刀两剑之仪”，彻底毁坏了武藏的神经中枢，在激烈地近乎残酷的最后战斗中，鬼魅附体的京极终于随着武藏一起附入了大平洋！天空重又澄清。翔鲸丸胜利回航，凭窗而望，天地间一片灿烂，落日的余晖，把世界映成一片金黄！

“又是春光烂漫的一天。”大神望着窗外的美景，久久不愿意离开：“春季公演结束了，帝国剧团也该休息了吧！今天什么事也没有呢……有谁在敲门？进来吧！”大神转过身，灿烂的樱花迷住了他的眼睛：“是樱啊……有事吗？”“嗯！有事要求您！”樱脸上的笑容似花般美丽动人；“一起去剧院门口吧！”“有事求我？”大神有点摸不着头脑，“到底是什么事啊？”“嘻嘻，这可是秘密呢？我在门口等你哟！”樱如风般飘去。“真是奇怪的约会！不管怎么说，若是樱的话，总该去一次，”大神边想边来到了大剧院的门口，在和风丽日之下，帝国大剧院更显得雄伟恢宏。而樱，可爱的樱……

“大神君！”“樱！这是……”“是自行车啊！想和大神君一起骑车呢！……”樱的双眼充满柔情：“我早就想好了，等到战争结束，就要和大神君一起约会……一起……一起去逛商店……一起吃饭……一起买东西。能够有大神君的爱，我……我真的感到很幸福。”“……樱……”“和大神君一起，对樱来说，是最重要的事情！”“……樱……”“那么，大神君，我们走吧！”樱双颊绯红：“请您教我骑车吧！嘻嘻，虽说买了自行车，可是却从来没骑过呢！”“什

很快就会变回原来的雷尼（すごくかわいかつた）
我不是敌人！（いや、俺は敌じゃない！）
不答
我们是并肩作战的朋友！（一绪に战つた仲间じゃないか！）
和平时一样（全然平气だよ）
战斗详解：
战斗时先要积极防御，等队员到齐，再让大神站到雷尼身旁待命。直到雷尼苏醒。雷尼被唤醒后，水狐逃到另一战场，使用分身术向大神攻击，其中只有一个是真身。当雷尼行动时，她会找到真身的位置，众人可一拥而上，群起而攻之。
第七话——不适时的七夕

帝都：
秋祭
去看看摊位（屋台をのぞうてみる）
泳池：
帮雷尼取机械人
好，试试看（よし、やってみるか！）
一楼楼梯前：
红兰和樱担心织姬的事
我试试和她说（俺が、话をしてみるよ）
舞台：
神崎瑾在练习
原来如此（…なるほど）
*10点整去织姬的房间。
织姬的房间前：
织姬的事
不，是有关系！（いた、关系ある！）
求织姬出来
求求你，织姬！（赖む、织姬くん！）
求织姬出来
不答
向织姬询问其母的事
听卡莲的事（カレ　ンのことを闻く）
帝都：
织姬决定留下来
不能留你在这儿（君を置いてはいけないよ！）
战斗详解：
在第一场战斗中，织姬被火车捉住，关在地图左上方的屋内。因此只有八人应战。但尤其要注意的是不能让“烧尘”机甲进入关有织姬的屋内，因为他们会引爆屋内的炸弹。玩家应将战斗属性转为风迅速包围关有织姬的房屋，不让敌人靠近。大神到达屋内折除炸弹后便可成功救出二人，但第二场战斗也将随之展开。在这场战斗中，需要注意“十字焰”的攻击，它不受距离限制，但攻击方向是十字形，红兰、艾莉丝攻击它最实用。然后织姬和大神使用合体技便可击败敌方BOSS。当使用合体技时，织姬会因过去的任性而内疚，大神回答她不要放在心上（全然きにしない）。
帝都：
折炸弹
小心的将它解体（慎重に解体しよう…）

朱红暖冷秋，青桥断江流，余风起落木，孤雁难鸣忧。（赵赫）
男，19岁，辽宁大连甘井子区百合山庄屹馨南街98号1-4-3，116023，QQ：312497924

3（[3]だよな…）
9（[9]だな）
救出织姬
将墙壁破坏（壁を破坏する！）
因为你是我们重要的同伴（大事な、仲間だからね）
第八话——帝都最长的一天

大神的房间：
听到枪声
立即起床（飞び起きる）
走廊：
遇上樱
看看情况（样子を见る）
遇上米田
这到底是……（これは、いったい…）
米田要大神离开
我不能这样做（そんなこと…できません）
向米田打听有关事情
魔神器是？（…魔神器？）
叛军追上来
向地下逃去（地下へ逃げる）
地下室：
看到蔷薇组的人正与敌人搏斗
大家，为什么？（みなさんが…なぜ？）
轰雷号：
樱担心其他人
有我和你在一起（俺が、ついてるよ）
花组支部：
加山协助作战
令炮台无效（炮台を无效化してくれ）
战斗详解：
在战斗展开最初三个回合时不要靠近帝剧，以免造成不必要的损伤。待炮台被毁后，便可分兵两路，攻入帝剧。敌人的必杀技“智拳”不属于攻击技能，大可放心前进。
指令室：
听取有关情报
听有关京极的事（京极のことについて闻く）
取回魔神器
明白（わかりました！）
下达出击命令
帝国华击团、出击（帝国华击団、出击せよ！）
战斗详解：
这场战斗并不需要击倒敌方BOSS，只要前进到他跟前剧情便会推进。但在前进途中要小心“击炮”的攻击，最好先将其破坏。来到神威面前，他会放出魔力使众人无法行动。只有拥有“破邪之血”的樱仍能上前与他对抗。樱奋勇作战，神威倒下后落出两件魔神器。鬼王见形势不妙，便离开了。
花组支部：
大神有信心吗
当然，有！（もちろん、あります！）
不一定要破邪之力
我明白（…わかりました）
樱很想做普通的少女
拥抱她（さくらを抱きしめる）

么……啊？！”“大神君，求您好好地指导吧！那么，出发了——！”“喂——樱——等等我啊！”

两个人就在这烂漫的春日里踏上了幸福的道路。在明媚的春光下，在迷人的绿水旁，在和平的世界里。樱花漫天，爱意缠绵。经历了多少波折和磨难，有情的人儿，终于可以相聚不分离！这美丽的一瞬，在两人的心中已是永远……永远……

然而……一个月之后……“真是奇怪，经理突然把我叫来，究竟有什么呢？”大神站在经理室的门口，犹豫着不敢敲门。“那个……是大神吧？”“是樱啊！你也有事吗？”“米田经理说找我有事商量……”“哎？米田经理也找我呢，不会出什么事吧？”“难说……”樱和大神的心中都掠过了一丝阴云。“樱，大神！来吧。”米田一基的脸上露出捉摸不定的神色：“这次叫两位一起过来，有两件事要告诉你们……”“哦？！”“大神，接到了上级的通知，你已经正式晋升为海军中尉了！”“咦？我……升了中尉？……”“大神君，过去的一年里，你率领着花组与敌人作战，战功卓著，以最小的损失保护了帝都的和平，这是对你最合适的奖赏啊！觉得怎么样？”“有点……有点受之有愧。这可不是我一个人的功劳。”“别这么说，虽说打仗不是一个人能完成的，可是队长的指导才能却是最重要的。”“是啊，大神!”樱的笑容如花般灿烂：“恭喜你啊!大神君的努力得到了认可，我也从心底感到高兴呢!”

“樱……谢谢……”大神的心稍稍放下了一半，“那么，经理，还有一件事是……”“咳咳，这个吗？”米田望着两人，实在不知道该怎么说：“实际上是……是有关大神君前途的大事。留神听着，大神，你现在已经是军队的留学生了……要去欧洲的……法国的……巴黎……学习。”“什么？”大神怀疑自己听错了。樱更是大吃一惊：“那么，大神君……”“……是的。要离开帝国剧团了。”米田一基闭上双眼，很不情愿地说道，“这次，恐怕是长久的分别了……”“这个……”樱仿佛从高空失足一般，整个心都停止了跳动，双手凉如冰水。“我明白了。”大神哑着嗓子：“和花组的各位道别后，我就离开……”“大神君！”“嗯！这才像大神一郎的样子。你一定不会辜负我们期望的，我相信你！”米田道，“出发时间是一周之后，在横滨港搭船。好好地准备一下吧，大神！”两人默默离开经理室。

“樱……”大神望着已是泪流满面的樱，不知道该说些什么。“大神君……不去吧？啊？不要去法国……可是……可是……”樱低着头，仿佛在下着很大的决心，“大……神君……还是去吧！我没事的！”“樱……？”“对不起！呜呜……我没法不哭！对不起！……”樱掩饰不住内心的痛苦，掩面而泣：“说到大神君离开……眼泪止不住就流下来了！”“樱……”

一周的时间很快就过去了。在出发的前一晚，大帝国剧团的所有成员聚在一起，为大神送行。回想这一年来的风风雨雨，众人难掩不舍的心情。艾莉丝更是哭得成了泪人，这次大神再怎么哄她也没有作用了。千言万语，化作一句话，大神向所有的队员深深鞠了一躬：“这一年来，感谢你们了！”“大神君，等到着你回来。”樱显得比任何人都坚强：“我相信会有这一天，我们会努力的！大神君，一言为定！”“各位……真的感谢你们……”大神的声音哽咽了。

深夜，大神的心依然不能平静：“明天……明天就要出发了……”“笃笃笃”有人轻轻地敲门。“会是谁呢？”大神拉开虚掩的房门，“樱……是你啊！……”“大神君……”樱低着头，眼角带着泪痕，却显得分外动人：“这是樱给大神的信，希望……希望大神君上了船之后才看……”“樱……”大神接过信封，樱却转身飞奔而去！泪水

岚枫你的文笔很不错，关于《心跳》写的很细腻，鼻子都酸了。（张威）
男，20岁，山东济宁市育才中学南校区高三6班，272000，QQ：496258269

在夜色中带出一串银光……

次日清晨。很早很早。大神起身，带上自己的行李，悄悄地离开了大帝国剧院。他是不想让大家送别啊，送别，实在是令人太伤心了……横浜港。又回到了熟悉的海上。一切和一年前是那么相似，却又那么不同。大神停下脚步，向帝都的方向又深情地望了一眼，努力透了一口气，坚定地踏上了征途："各位，再见了！……"船外送行的人儿正在缠绵，依依不舍，言犹未尽。他们终有重逢日，自己呢？一瞬间，大神感到了从未有的孤独。

"大神君！大神一郎！"是幻觉吧？孤独产生的幻觉……"大神君！大神一郎！！"不！生上幻觉！！大神睁开眼，就在他的眼前，就在欢送的人群之中，他又看到了……他永远的朋友们……花组的朋友们！"敬礼！为大神送行！！"所有队员的手都举了起来，目光过处，大神可以感觉到爱的冲击。他默默地举起右手，向着他的朋友们，向着他的挚爱，敬礼！"呜——"汽笛长鸣，远洋轮渐渐远去，大神的双眼模糊了……啊！那是……！花组的成员们一字排开，红兰奔跑着，拉开一张好长好长的横幅："加油啊！大神一郎中尉！"这一定是她们做了好久才完成的横幅吧！在欢送的人群中，显得多么引人注目啊！"我一定会……加油的！"大神暗暗道。

海上。客轮划过碧蓝的大海，海鸥在船尾逐飞翔着。大神站在船舷边，打开信封，樱那熟悉的笔迹出现在他的面前：

大神君：在写这封信的时候，樱花满开。回想当初第一次在上野的相会，也是这样一个漫天樱花的季节里。能够遇到大神君，真是太好了……我曾经想过，和大神君一起去巴黎。可是，也许大神君会不高兴的吧？大神君在巴黎努力，我的心和大神君是在一起的，樱也会在花组里努力的！我等着大神君回来的那一天……妈妈说，有一样东西要交给你，是上次在仙台老家留下的。那次妈妈说过，请你好好地照顾我，请千万不要忘记……路途遥远，请千万保重身体，望君珍重！

帝国华击团・花组

真宫寺 樱

"妈妈交给我的，究竟是什么呢？"大神在信封里摸索着，"是……是这个啊！""呜——！"海轮加足马力，向着远方的巴黎驶去。然而大神的心，却依然留在樱的身旁。那是一张小小的照片。在仙台的老家前，大神和樱，笑得多么甜蜜……



鼓励队员

好，一起去吧（さあ、いっしょに行こう！）

翔鲸号：

决定作战方案

潜入敌人内部（潜入作战でいきます）

正面突破（正面突破作战でいきます）

下达出击命令

帝国华击团，出击！（帝国华击团、出击せよ！）

战斗详解：

经过漫长的战斗，众人终于来到黑鬼会的最深处，对手就是鬼王驾驶的"神威"。最好先派神崎瑾用必杀技破坏掉所有蒸汽火箭，以减少不必要的损失。值得注意的是路旁的石像。它几乎是不堪一击的。但过几回合后，它会变成机兵，这就不大好对付了。冲到神威面前，樱和大神使用必杀合体技，全力击倒了神威！

第九话——剧场的圣诞节

二楼客厅：

喜欢冬天吗？

喜欢（冬は、好きだよ）

冬天有什么好？

可以玩（冬ならではの游びがある）

有圣诞的公演

很期待呢（乐しみだなあ！）

舞台：

看到玛利亚在整理舞台

为什么只准备下面（どうして下准备だけなんだい？）

乐屋：

12月24日是谁的生日？

雷尼（レニかな？）

*枫请大神4：45到她房间，说有事要他帮忙。枫告诉他这次"奇迹之钟"的公演要由大神选择主角。最终，大神选择了樱……

枫的房间：

枫告诉大神，要由他选择公演的主角

是，明白（…はい、わかりました）

走廊：

去帮谁？

去帮椿（椿を手伝いに行く）

食堂：

大神会选谁？

还没决定（谁がいいか、わからないんだ）

游戏室：

神崎瑾要做主角

现在还在考虑（まだ、考えることろだよ）

中庭：

雷尼想跳舞

是，好（ああ、いいとも）

舞台：

樱在练习

加油，樱（がんばれよ、さくらくん）

艾莉丝的房间：

主角的事

没有这样的事（そんなことはないよ）



Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
ヴァルキリープロファイル -レナス-
VALKYRIE PROFILE
LENNETH
PSP
SQUARE ENIX
2006.03.02
RPG
1人用/5040日元
北欧战神传
346K

系统介绍

时间系统

游戏的进行时间并非无限的，分为CHAPTER（章节）及PERIOD（时间点）。一个章节由多数的时间点组成，而一个章节是所含的时间点约24点左右。每过一定的事件即消耗一定的点数，当该章节的时间点数消耗完毕时，女神**フレイ**便会报告神界战争的现况并进入下一章节，一般进入城镇时消费时间点数为1点，进入迷宫则为3–5点不等。全章节数为8个章节，而8个章节皆结束时即是进行神界最终决战“诸神黄昏”之时。

游戏的进行流程

在故事主人公**ヴアルキリ**–集中精神时，可聆听即将面临死亡的凡人们的悔恨、悲鸣，或是感应到存在于某处的魔物。依集中精神的结果闪往城镇收取拥有勇者资质的魂魄，或前往迷宫中与魔物进行战斗。另外也有**ヴアルキリ**–所感应不到的事件，必须依靠调查来寻找。利用精神集中来了解下一步流程。

战斗致胜方式

本作的战斗方式和传统RPG不同，采用攻击组合技为主的战斗系统。战斗中，△○□×键则分别代表四位同伴，根据所按按键来决定哪位同伴进行攻击。而攻击的时机、HIT数及所花费的时间都会因角色的特性、所持武器种类等而有所不同。可根据其连续攻击增加“决定技技量表”依角色们攻击的时机威力、HIT数等逐渐增加，增加至100时即可使用威力强大的决定技。顺带一提，决定技的威力、击中数、甚至于攻击型态会因武器的不同而有所改变。而除了普通攻击技外、另外还有其他特殊攻击。如：反击技、攻击附加技、魔法等，大都是由技能修得或是由道具觉醒。

战斗中各角色另有各自所属的CT计量值（行动计量值），主要在于该角色执行决定技、魔法等即会增加CT计量值使该角色。而在战斗中按下SELECT钮即用该角色的装备变更、道具使用、辅助魔法使用、阵形变更、回合结束或逃脱等等。而于战斗中，攻击受伤而浮在空中的敌人，即可到魔晶石；得到1个即可增加该场应得经验值15%，若一次集得14个魔晶石的话，可获得约2倍的经验值。若对空中的魔物做连续攻击的话，即可得到宝箱，而宝箱会依行攻击的话，即可击出紫炎石，一个可降低一个CT值。只普通攻击才可击出上述三样物品，若使用产定技是没有用的，所以使用普通技对DME已消耗完的魔物再进行“鞭尸”还是有好处的！

战魂系统

每位角色升级时，皆可得到一定的CP值（技能点数），主要用于角色技能习得依女神**フレイ**指示培养该角色持有技能后转送至神界。对于技能的修得或提升亦视其技能种类可提升该角色的攻击力、防御力等数值，虽另有其他特殊技能，但必须由各迷宫中所得到的道具来唤醒。另外，CP值亦用于对该角色的人物特殊性做修正补强的动作，主要在于提升勇者适性值。此通者适性值亦是影响该角色于神界中表现的重要因素。

神界战争的成败

游戏进行的重点不止在于事件的解决的顺利与否，最重要的一点**ヴアルキリ**–传送至神界的勇者对神界战争是否有帮助？在每章节，女神**ヴアルキリ**–会告知当时神界战争中所需要的勇者，及其职业及必需技能等等。而传送至神界战争的战魂，其等级、修得技能及勇者适性值，将决定该战魂往后于神界战争中的表现。能力太差的战魂将有表现过差，甚至于战死打骂能性，上述的一切，都会影响故事结局。尤其是每章节是否执行传送神界的动作，都将直接影响主神**オ–ディン**给予的评价值、MP点数及主神**オ–ディン**是否赐予珍贵道具等。顺带一提，一个章节最多只能传送两位战魂至神界。每章节所传送的人数，也会影响评价值、所得MP值等，也有因特殊原因而无法传送神界的战魂。而传送至神界的战魂往后将无法再参与战斗，所以要传送谁战魂，需要玩家认真考虑。

道具生成系统

道具（含武器、防具、配件等）取得方法在于**ヴアルキリ**–使用身为神才持有的创造能力或原子配列转换方式来生成，而道具的创造生成或原子配列转换皆会消费MP值的取得在于神界传送或由迷宫所得到的**ラピス**晶石“中获得。创造生成的道具种类将因应神界战争的表现而由主神**オ–ディン**赐予；而原子配列转换，亦可于游戏后盘得到增强原子配列转换能力的道具。另外，于故事进行中也可得到不少原子配列转换的专用道具。

第一章

女战神ヴァルキリ–

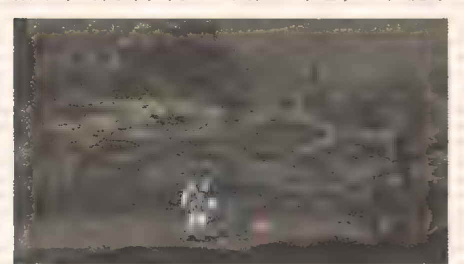
应アース神族之主オ–ディン的传召，三女神中掌管命运的レナス・ヴァルキュリア经过美丽的铃兰园来到了ヴァルハラ神宫进见主神オ–ディン，为了对应即将到来的神界决战，命运女神ヴァルキュリア接受寻求具有勇者适格的战魂们的命令，化身为女神ヴァルキリ–由女神フレイ带领前往地下界ミッドガルド。

前往地下界ミッドガルド后，女神将暂加入为伙伴，并告之主角基本的战魂寻求方法。



佣兵与王女

地点为アルトリア。在アルトリア与ヴィルノア的长期战乱中建立无数功劳的佣兵アリュ–ゼ，在表彰式上对国主不敬，而对此事非常在意的アルトリア第一王女ジェラ–ド计划设计アリュ–ゼ，却因酒误事而失败。次日，谜之人物エ–ジエント来访要求アリュ–ゼ与バドラック同行、护送货物前往ヴィルノア，途中遭アルトリア骑士团拦阻要求检查货物，此时才惊觉连日来运送的货物竟是王女ジェラ–ド。与バドラック逃脱交谈后，才得知真正的委托人是大臣ロンベルト，此时传来骑士团士兵们的惨叫声，前往调查后由骑士口中得知，ジェラ–ド喝下ロンベルト所给予的グ–ルバウタ–后变为魔物。由此看来ロンベルト不但是ヴィルノア所派来的间谍，同时也是位巫术者，正在犹豫



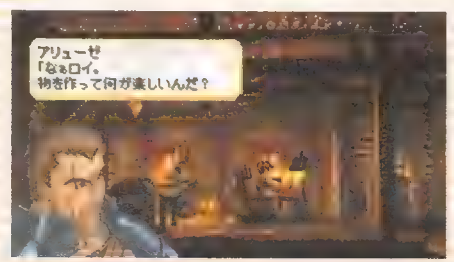
是否除掉变为魔物的ジェラ–ド之时，ヴァルキリ–出现并加以协助。之后アリュ–ゼ回到アルトリア寻找ロンベルト报复，在与他对峙时，不幸遭受魔法阵的封印而无法行动；另一方面ヴァルキリ–接受ジェラ–ド请求而出现救助。

アルトリア山岳遗迹

故事进行中首次接触迷宫，于此女神フレイ将会教导ヴァルキリ–在迷宫中行进的基本技巧。基层的魔物等级不高，可用来熟悉及练迷宫中的各个基本动作，这对日后迷宫的进行非常重要，加油吧！

BOSS战 エルタ–ヴァンパイア

虽然这时フレイ声明不加入战局，但她将暂借能够连续攻击三次的レイテル・バラッシュ给ヴァルキリ–。这么一来，即使没有フレイ也能将决定计量表提升至100。进入战斗后，必须先解决两只会使用连续防御的ドラゴンサ–ヴァント，由于目前的能力值及攻击回数不可能造成物理性的防御崩坏，只有让ジェラ–ド先使用魔法攻击造成防御崩坏后ヴァルキリ–再一口气攻击即可，但由于使用魔法会增加CT值，因此建议玩家选择CT值增加较少的バ–ン・スト–ン由于エルダ–ヴァンパイア使用的魔法ファイア・ランス损伤力偏高，所以须注意角色HP回复时机。



●CHECK POINT

1、于迷宫中所得到的道具"天空の瞳"，是项可令迷宫地图完全显现的道具。

2、在宝箱中所得到的エレメント・セプタ–，是魔法师专用的武器。除了具有高攻击力外，装备后，决定技会改变为高级魔法。但也和ドラゴンスレイヤ–相同，武器的毁损坏机率极高。

3、必须用冰晶魔法才可取得宝箱的附属配件トレンジャ–・サ–チ其功用在于显示宝箱的存在。ヴァルキリ–所在之处的附近若有宝箱，身



旁即有光球出现提示。是日后进行迷宫时可防止遗忘重要道具热处理重宝!

4、经过BOSS战后，现场所遗留下来的宝箱是属主神**オ–ディン**所有，若打开必须选择是否是还给**オ–ディン**。若归还即可得到评价值及事件经验值；若选择留下评价值将会降低，但其中的道具则可保留。

5、途中，**フレイ**将要求**ヴァルキリ–**拿剑去砍击看似快倒下的石柱。而后，迷宫内部的构造便会随即改变，另外还可得到事件经验值。于往后的迷宫中，诸如此类的谜题还将层出不穷。不过**フレイ**的提示只有这一次。

6、结束这个迷宫后，**フレイ**即会回到神界。在她离去前，她将召唤出一只妖精。日后，**ヴァルキリ–**便可向妖精询问现在神界所需要的人材状况。另外，还可向她询问各种战斗技巧及战斗中的基本应对方式。

没有结果的誓言…

地点为**クレモンフエラン**“当我归来之时，我们就结婚吧。”但随着战争带走**ラウリィ**的生命后，**ラウリィ**所说的誓言，也已变得毫无结果。只留下了悲伤的**ミリア**。而转生为灵魂的**ラウリィ**，什么也不做地放弃了一切……尔后，在听取**ヴァルキリ–**的劝告“尽你所能做的吧。”**ラウリィ**终于对**ミリア**倾诉自己主中的千言万语…

●CHECK POINT

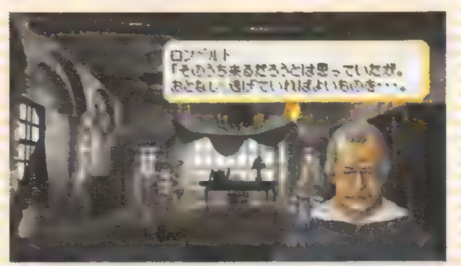
弓斗士事件过后，应回到此处深处的树海，得“战乙女**ヴァルキリ–**”。

凶禍の森

位于**クレモンフエラン**附近的凶祸の森，突然发生气象异常且持续着下雪。处于如此极寒的状态下，所有的植物都无法存活，目前这里已变成一处充满死亡气息的森林。在白净的雪下所散发出来的异常瘴气，导致魔物们狂暴化并且开始攻击凡人。

BOSS战 インセイン・イエティ×3

这三只**インセイン・イエティ**最大特征即在于DME值相当地高，也可利用火系的魔法对其弱点进行攻击造成大量的伤害。所以在进行战斗前，最好先将**ジエラ–ド**先行配置于队伍中。若



想速战速决，可先行更换**エレメント**开始，进行全员性的连续攻击来增加决定技技量表后，再由**ジエラ–ド**使用决定技，这将会变换为全体攻击的高级摩法。另外，若玩家不想消耗太多的道具或DME值在战斗中，也可先让“回避”的技能提高，降低**インセイン・イエティ**的攻击命中率。而以现时点的能力及等级，应该会形成成长期战，因此玩家多准备回复用的道具较好!

POINT

1、此迷宫中每个宝箱都是实用而珍贵的道具。

2、**ラピス**晶石，可增加MP值200，基于有限的生存点数，一定要取得。

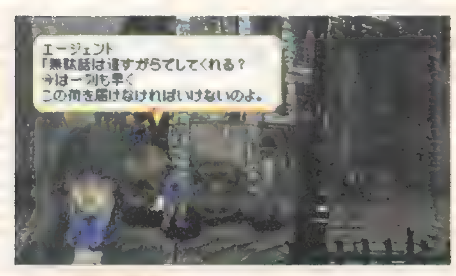
被命运束缚的男人

一生遭受命运束缚的**ベリナス**，其父子、妻子、亲友都因命运而死，而此命运就像挥之不去的梦魇一般困扰着**ベリナス**。某夜，**ベリナス**梦中惊醒，发现恶灵就存于家中。击退恶灵后，**ヴァルキリ–**现身并告知阿沙加正遭到死者的袭击命在旦夕，但当**ベリナス**进入阿沙加房中，阿沙加已无毫无气息，悔恨的**ベリナス**恳求**ヴァルキリ–**以

换魂法换取阿沙加的复功及自己的死亡……

●CHECK POINT

事件后再回到**ラッセン**的家中，可得装备配件“押し花”，可降低魔物毒系攻击90%。



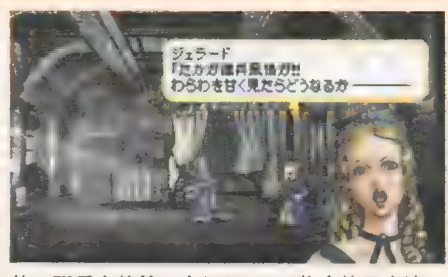
ゾルデ地下墓地

伴随着街道转移而遭到遗弃的地下墓地。长年来为了镇守存于地下墓地的灵魂而配置了封印器具，但由于不死者的杰作使得封印器具也失去了其效用。**ヴァルキリ–**感到于地下墓地的深处，有着令人战术的强敌……

BOSS战 ドロウシヤ–マン×2 ヴァイオレントエイフマン

此战有点难，由于阻挡于前列的**ヴァイオレントエイフマン**拥有相当高的防御力及DME





值，而后方的**ドロウシヤ–マン**将会使用魔法**ファイア・ランス**。对现时点的**ヴァルキリ–**来说是一大威胁。建议战斗前，先让**ヴァルキリ–**生成约三把弓箭。一把让**ヴァルキリ–**装备，另外生成一把攻击力较高的弓箭让**ラウリィ**使用，而剩下的一把做为备用的弓可攻击。另上，在距离入口不远处的宝箱中就有一把**ショ–ト・ボウ**。若不想浪费大多的MP值，就让**ヴァルキリ–**装备这把弓吧！攻击顺序为，具有远距离攻击性能的三人集中攻击一只**ドロウシヤ–マン**只剩下的无论是**アリュ–ゼ**或是**ベリナス**攻击**ヴァルキリ–**然后，依序先将两只**ドロウシヤ–マン**解决后，再全体集中攻击**ヴァイオレントイフマン**。

●CHECK POINT

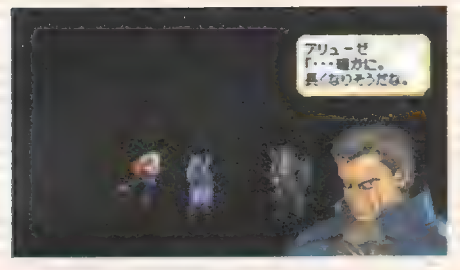
1、迷宫中可得到技能觉醒道具**アタック・パワ–**及**マジック・パワ–**，其觉醒的技能可对物理攻击及魔法攻击做修压补强。

2、迷宫中最主要的谜题在于封印器具是否有封印魔法阵，如此才可继续行进至更深处。

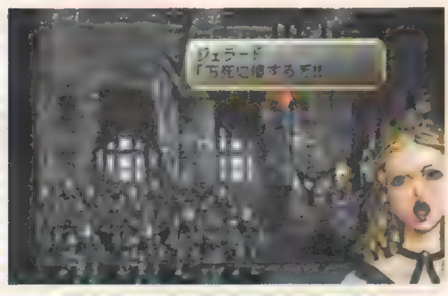
3、若玩家于前两个迷宫中，在不放过任何一只魔物的状况下赚取经验值，到达此处的应有足够的等级及攻击力，练习对连续防御的**ドラゴンサ–ヴァント**的物理性防御崩坏。其技巧主要在于角色之间的攻击中的机，边疆三次的连续攻击即可使魔物中的边疆的防御崩坏。

4、在迷宫尽头中，属于**オ–ディン**的三个道具之中，有一个名为“青灰色の首饰り，其作用在于角色升级，还会再另外墙加100的CP值。虽然吸引人但对于评价有所顾虑的玩家们，不拿也行，只要日后**ヴァルキリ–**的动作对神界战争有一定的帮助

时主神**オ-ディン**自然会赐给**ヴァルキリ-**。如果急着提升技能的玩家们，就……



5、除了忘却の洞窟外，在故事主线上，这算是第一节章的最后一个迷宫了。到此为止，玩家们必须注意剩下的时间点数。若时间足够的话，建议玩家可反复进入迷宫赚取经验值，以提升名项技能。若CP值不够多，那么对于技能的觉醒及提升则需重而不重量。比起每项技能全部修得但LV都只有2的状况下，不如以两三项技能升到MAX，才能使该战魂于神界战争中专注于某项技能发挥。这样一来，勇者的评价值也相对较多。最后极力推荐**ソルデ**地下墓地来赚取经验值。不但魔物多、经验值多、另上还可练习防御崩坏。



6、每一章节的最后必须注意的是，除了利用剩下的时间点来赚取经验值之余，还得注意当时间点只剩下1点或2点的时候。因为在进入一次迷宫或城镇后，退出即得进入神界进行战争报告。注意在此之前，必须传送一个或两个战魂至神界。当然欲传送的战魂，则依各章节所需的技能及勇者适性来传送，使神界战争更利于我方。另外，最重要的就是在传送前，要先把该战魂身上的装备扒个精光！如此，就会使该战魂的战死率相对地提高了。



第一次神界战争报告



每个章节的时间点消耗完毕时，即会自动进入神界战争报告的场面。女神**フレイ**会立刻出现并报告目前神界战争的进行情况，并且可让**ヴァルキリ-**查询之前所传送的战魂。此外，女神**フレイ**还会告知，主神**オ-ディン**对于**ヴァルキリ-**该章节中的表现到底如何，并视其表现给予MP、及可创造生成的道具种类。最后，女神**フレイ**会告知现在神界战争中缺少怎样的人材，并列出其职业，所需技能等让玩有知晓。于第二章所寻求的人材为战士，该战士所需的技能为TACTICS、LEADERSHIP、IDENTIFY。

冒险者的目标

在每个章节都会出现，里面隐藏着许多珍贵的道具。相对的，其中的魔物也是非常地惊人的，有的魔物能力美BOSS，甚至更胜之。由于如此，各地的冒险者们都称“忘却の洞窟”为冒险圣地。

●CHECK POINT

1、在第一节章中途出现的忘却の洞窟。以现在的能力值及等级，想要活着出来是不大可能的，不过别担心，即使不进入，就算章节经过，沿窟也会被保留下来，可于日后再前往。

2、由于进去一次，其洞窟就会消失，因此在进入前先确定是否有能力出来。不然的话，就先记录吧！

3、每次进入忘却の洞窟其魔物、迷宫构造、道具的配置等皆会有所不同，若有兴趣不妨利用读取机能不断地进入试试吧！





找寻自我的枪斗士

在**アルトリア**。“你就非得如此地没主见吗？”**アリューゼ**曾经对**ロウファ**说过这么一句话。在从身为骑士团长的父亲口中得知**アリューゼ**的死讯时**ロウファ**感到相当地震惊。性格极为慈悲的**ロウファ**，搭救了因哥哥杀害王女罪名而入狱的**アリューゼ**之弟**ロイ**。并将**ロイ**托付给友人**カシエル**就自己承担一切并结束其生命。

ネルンフ湿地带

充满瘴气及恶臭的**ネルンフ**湿地带，在喷出瘴气的沼泽地来了无数的死者，导致凡人们的受害，在**ネルンフ**湿地带深处，必定有使**ネルンフ**湿地带充满瘴气的元凶。

BOSS战 ドラゴンゾンビ

普通的物理秒攻击完无效、炎、雷、圣属性的魔法可给予此龙极大的伤害。若想挑战它，就以**ジェラ-ド**为中心做魔法攻击吧！其他人则专注于DME值的回复及复活，由于打倒它可获得6000的EXP，可说是目前升级的重点。在我方一个人也没倒下的状态下，战胜它取得EXP吧！若不想中它耗太多时间，那就装备上之前于**アルトリア**所得到的**ドラゴンスレイヤ-**吧！击即可打败它，但切记千万别用决定技。否则**ドラゴンスレヤ-**为了它而毁损，实在是太不值得了。

●CHECK POINT

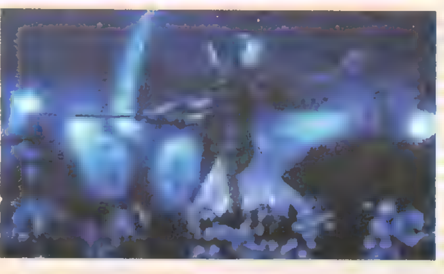
1、在这个迷宫必定会遇上沼泽一旦进入后，行动力、跳跃力皆会直线下降。若此时有魔物接的，与其硬着头皮冲过，还不如挥剑取得先制攻击一只只解决吧！

2、这里大部分的魔物，其弱点皆在于火系的魔法上，所以尽量以**ジエラ-ド**的魔法为攻击中心让其他同伴来找落水狗吧！

3、由于迷宫属暗色系，另有不少宝箱隐藏于难以注意的地方，所以一定要装备**ドレジャ-・サ-チ**以便确定该区宝箱没了再离开。

4、在宝箱中可发现同为**スレヤ-**系列的**デ-モンスレヤ-**唯一不同的是，它拥有恶魔系的魔物一击必杀的效用。好好保留吧！

5、由于此处魔物的经验值是第二章中算是较多的，若所有事件结束后仍剩下许多时间，即可来这里培养传送至神界的战魂！



昂后神社巫女 那那美

在海蓝（**ファイラン**）身为昂后神社官养女的那那美，在继承神社前所必须先取得继承之仪的试练。然而却在途中遭受不可思议力量的阻止而受伤，为了报答养育自己的双亲，苏醒后便立刻再次前往寻求继承之仪，真正拥有神官血统美奈代的灵魂于继承之仪前现身，“方法不是只有一个……”，因此那那美决定将身体让给美奈代。不顾**ヴァルキリ-**的劝告，那那美交出自己的身体给美奈代，使美奈代继承昂后神社，如此那那美证明了比血统更为重要事情。

●CHECK POINT

那那美事件过后，再回到海蓝昂后神社，美奈代会将护神刀（龙仙）交给我们，这是一把魔法师专用武器，攻击力高达600！千万要记得拿取！

龙宫洞窟

位于倭国地下的广大天然洞窟，传说此地为置放破邪力量的圣城/也另有传说此地是魔物们群居的魔窟。普通人是绝对不可能踏入此地的……

BOSS战 レッサ-ドドラゴン



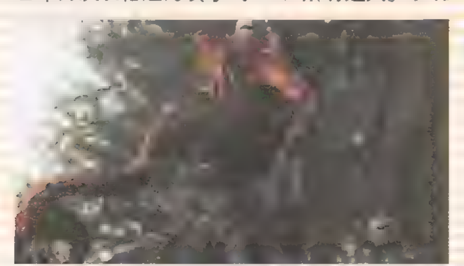
较需注意的是，刚加入的那那美DME值应该不会超过1000，而此龙攻击也偏高，会连续使用全体攻击的**インフエルノブレス**，一次约损耗我方全体约300至500左右不等的DME。所以必须注意那那美的DME回复问题。另外，建议战前改变那那美于战斗中所使用的魔法。虽然初期配置魔法是强力的**ライトニング・ボルト**，并可对龙的弱点加以攻击。但使用一次便增加八点的CT值，长时间的等待便是苦战的下场，不如更换成**バーン・スト-ン**等CT值增加较少的魔法，来组合连续技增加决定计计量表，配合使用物理性的连续技进行攻击吧！约三至四回合左右即可战胜。此龙的弱点雷、圣、毒，若想更快结束战斗，装备**ドラゴンスレヤ-**一击解决它吧！



●CHECK POINT

1、此处可说是提升刚加入的那那美联社等到级最好的地点。由于那那美联社的DME值极低，建议将她排于队伍最后方。较需注意的就是名为**ヴアンシ-**的不死者魔物，它的全体魔法攻击二击即可使那那美陷入战斗不能的状态，而且雷系魔法对它完全无效，因此尽量以物理性攻击打倒它吧！其他的大多属于野兽系的魔兽，特征为DME值偏高及攻击通常都带有昏厥的附加能力。玩家可以魔法为中心，快速地将之击破。

2、战胜**レッサ-ドドラゴン**后，将会得到日本刀及长枪这两项**オ-ディン**所有道具。以现时点来说，其攻击力中上HIT值颇高。留下与否，由玩家决定。



3、这是第二章最后的迷宫，结束后，玩家们可继续利用剩下的时间点增加预备传送神界的战魂。

第二次神界战争报告

依传送的人数及等级、技能等直接影响战局。若玩家们有用心培养的话，理应是对我方有利的局面。接着进入第三章的战魂搜寻。此次所需要的人材为弓兵，其必要的技能为FIND TRAP（陷阱发现），SURVIVAL（生存知识）。

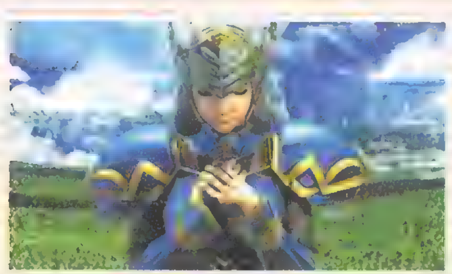
第三章

登场角色

1、某日，**カシエル**及同伴**セリア**因接受“寻找生存者”的依赖而来到了**カミ-ル**村，但惊觉**カシエル**村中所有村民皆被石化。而且石化的对象只针对人类，并在石化后破坏，看来这

并非是一般的魔物所为。如此一来，两人所带来的解除石化之药物也无法使用，因此两人决定继续调查，而来到村庄内部的洞窟前。但奇怪的是，一把用来替代门闩的剑，上面密密麻麻地刻着北欧古文字。“集合光辉所锻造出来的剑——**グラン・スティング**，将封印这里的邪恶。进入洞窟内部后，于封存印处发觉唯一被石化而没被破坏的小孩子。不过，小孩子怎么会出现在这种地方呢？根据推测应该是小孩无心的恶作剧而误将魔物解放出。此时，暗处传来声音，突然出现的魔物给予**カシエル**致命一击，即将面临死亡的**カシエル**下意识地只知道不能让唯心史观一解除石化的药物破裂……

●CHECK POINT



当**カシエル**加入后，再回到**カミ-ル**村，可得**セリア**所留下的属于**カシエル**的名剑**ヴェイン・スレイ**。

2、在海蓝（**ファイラン**），身为凡人与人鱼之间的混血儿一梦琉，化身为凡人外表，为了见到双亲而寻找传说中可实现 在何愿望的秘宝“玉琉璃”，而在海上邂逅身为渔人的赋之，并来到海蓝。在调查后得知，自己的父亲原是与人鱼族争夺玉琉璃的项璃遵将军，并已于该场战役中落海。在众多落难者中，唯心史观一生还的项将军，原是玉琉璃争夺战役中的英雄却转变为两面三刀族和解的使者。尔后，项将军死于疾病……不愿相信此事的梦琉与赋之执意再度寻找，但一样无功而返。百感交集的梦琉璃奔向海岸……而担心梦琉寻短的赋之来到了海边，却惊见化身为人鱼的梦琉。梦琉向赋之诉说为何想见已逝去的双亲及身为凡人及人鱼混血儿遭岐视的悲哀……“悲哀时，无法流泪……快乐时，无法拥有笑容……”说完，随即游向海洋漩涡……此时玉琉璃突然出现在赋之面前……留下的赋之代替梦琉许愿，海洋不再平静、梦琉也无法再回来……剩下的只是不断注视着海洋的少年…

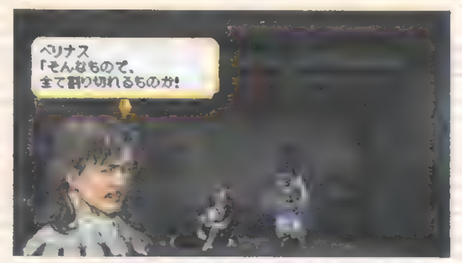


●CHECKPOINT

梦琉事件结束后，回到海蓝的海岸，可是“玉琉璃の欠片”，此附属装备具有减少冰系攻击50%的功效。

3、位于海蓝（**ファイラン**）。洵为了救治孪生妹妹阿衣失明的双眼，不惜夺去他人孪生妹妹阿衣失明的双眼，不惜夺去他人生命……而使得自我的良心已渐渐扭曲化身为鬼。当洵自身发觉悟这一事实时，也是自身生命到了尽头的时候。但是，洵的目的达成了，阿衣祈求哥哥洵的平字无事。却再也无法实现……

ジェラベルン，在街上寻找对象，以偷取路人金钱为生的**クレア**。一日下来，似乎没有什么收获，正准备回去时，却瞄到了银发的**ヴァルキリ-**。回想她拥有和**ルシオ**曾对她诉说**プラチナ**相同的银发，心中不禁起了嫉妒，便拿起石头扔向**ヴァルキリ-**。“我在做什么，嫉妒一个陌生人，像个笨蛋似的！”。来到**クレア**家中，**ヴァルキリ-**正好遇上了给**クレア**母亲送工作酬劳的**ルシオ**，而**ルシオ**对**ヴァルキリ-**与已死的**プラチナ**相像感到相当地错愕……



●CHECK POIMT

事件结束后，**ルシオ**并不会马上加入，但此事件发生的有无，却是造成日后**ルシオ**是否加入的关键。而**ルシオ**的加入与否将影响整个故事的结局。

奇岩洞窟

位于**カミ–ル**村内部，以苍剑**グラン・ステイグ**封印的奇岩洞窟，在小孩子的恶作剧之下解放了封印于此地魔物。此处是**ヴアルキリ–**集中精神所感应不到的，只有在**カシエル**加入的情况下方可进入。

1、在迷宫中会遇到三只**ドラゴンゾンビ**，每只皆可得到6000的经验值。由于此迷宫是位于城镇中的迷宫，因此所消耗的时间点只有1点。所以这迷宫可说是游戏序盘升级的最佳地带。对**ドラゴンゾンビ**时，别忘了装**ドラゴンスレイ–**。其中一只**ドラゴンゾンビ**身后的宝箱。

2、洞窟中将会遇到有如泥泞般的柱子，它无法以砍击击破。必须利用冰晶魔法制造结晶，将天花板上的魔物由眼睛中射出的冷冻光束反射，在击中柱子后再砍击即可通过。

BOSS战 グレ–タ–デ–モン

BOSS的回避能力极高，所以要尽量以魔法或使魔法（魔法师技能，于**ネルンフ**湿地带可取得，效用为魔法师因CT值的增加而无法攻击时，可用使魔攻击魔物）先行攻击，再抓紧时

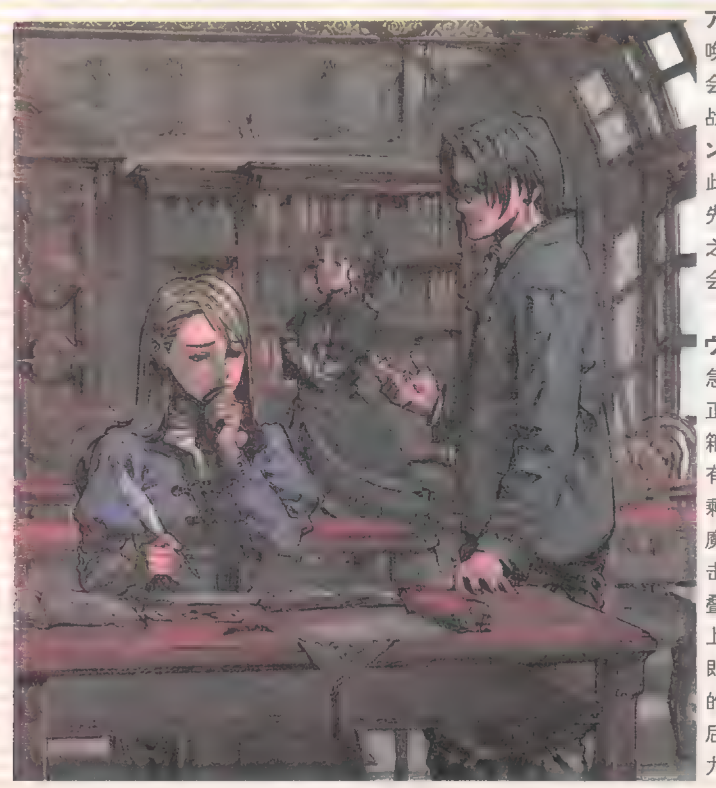


机让其他同伴一同攻击即可。建议战前可先生成一个**フェアリィ・ピアス**给魔法师装备，以减少每回合所增加的CT值。另外，若玩家们想快速结束战斗，别忘了之前在**ネルンフ**湿地带所取得的**デ–モンスレイヤ–**，它对恶魔系的**グレ–タ–デ–モン**具有一击必杀的效用！

ゴ–ラ教团本部

在恶魔崇拜集团**ゴ–ラ**本部，**ヴアルキリ–**感觉到其中有着非常特别的意念，似乎正在进行夺取凡人魂魄的某种召唤仪式。

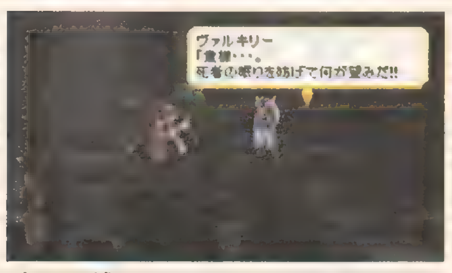
1、刚进入迷宫时，会呈现毫无魔物状态，直到进入迷宫深处，并发生**ノ–ブルヴアンバイア**夺取凡人的魂魄召唤不死者事件时，才会进入第一场战斗，战胜后，**ノ–ブルヴアンバイア**将先行离去，此时**ヴアルキリ–**必须先将七名不死者除掉之后，进入时钟堂才会进入BOSS战。



2、战胜**ノ–ブルヴアンバイア**后先别急着离开，这房间的正上方不另有四个宝箱，打开**オ–ディン**所有的宝箱后，再利用剩下的空箱子和冰晶魔法制造出的结晶砍击所留下的结晶石堆叠起来，完成后向正上方跳跃并抓住铁练即可拿取四个宝箱中的道具。其中有到中后盘为止拥有最高魔力魔师专用的手杖**エ–**

テル・セプタ–及可减少CT值2点的**フエアリイ・リンク**一定要取得!

ウイル・オ–・ウイスプ的应对方式，由于它的DME若降至一半以下即会发动“自爆”攻击，其损伤可是非同小可。而队伍中的魔法师若受到此攻击，便立即成为战斗不能的状态。因此要注意别让**ウイル・オ–・ウイスプ**的DME值低于一半以下，然后进行全体攻击以决定技来迅速解决它。由于此战必须注意**ウイル・オ–・ウイスプ**的DME数值再进行攻击，并要达到一次击破的效果，因此长期作战是必定的。另外，包括**ノ–ブルヴァンパイア**在内，皆会使用魔法**ライド ニングボルト**，所以多生成一些回复用道具再应战吧!



ブラムス城

不死者之王**ブラムス**所在地，是一座白天消失，夜晚才会出现的不思议城堡。所以，能够探索此城的时间也不仅限于夜间而已。

1、由于**ブラムス**城只出现于夜晚，因此进迷宫探索的时间只有4分钟。时间一到，**ブラムス**城会立即消失，**ヴァルキリ**–只有再次进入一途。所以，要好好地把握时间喔!

2、这个迷宫可得到**ユニコ–ンの角**，现时点玩家们可能完全搞不清楚此道具的作用在哪? 但却得好好保留，因为他故事后半段是用来转换最强法权的道具。

3、于**ブラムス**城深处，**ヴァルキリ**–可遇到号称不死者最强的“**ラム・ガ–ディア**”。玩家可选择战或不战，其能力不输**ブラムス**。若是以普通方式战斗，一定会变成死斗的局面，由于**ブラムス**本身由龙骨所组成，若装备**ドラゴンスレイヤ**–应战一样可使出一击必杀。



4、关于**ブラムス**一战，在战前有战或不战的选项，建议专玩家选择不战。一是和**ブラムス**对峙将会消耗过多的道具，但却得不到大量人经验值，而且不论输赢，**ヴァルキリ**–封印值都降10。二是与他对战与否影响玩家们是否能看到完美结局。

以前的实力来说，要打倒拥有可与主神**オ–ディン**匹敌的**ブラムス**实在是太难了，但也不是不可能。物理攻击对他完全无效，因此必须将主力放在魔法上! **ブラムス**不会魔法，也没有远距离的攻击，只会攻击队列中前三人，所以将魔法师配置于队伍最后方进行攻击，而让其他三个变成**ブラムス**攻击的炮灰。为缩短战斗时间，别忘了让魔法师装备攻击力强大的**エ–テルセブタ**–及减少CT值的**フエアリイ・リング**。另外，还得多生成些复活用道具给“炮灰”使用。接下来就是时间问题了。

第三次神界战争报告

听取女神**フレイ**的指示，以培养出神界中需析勇者，该位勇者必要的技能为TRICK、HEAR NOISE、DEMON INT。

第四章

登场角色

1、具有龙变化能力的枪斗士**エイミ**

在**ヴィルノア**为了寻求传说中的秘宝“龙宝玉”，**ヴィルノア**军作战工参谋**ガノッサ**发觉了具有龙变能力的**エイミ**于是便开始没有间断的拷问。但好强的**エイミ**不论知或不知都

绝口不说。然而，纵使他有再强生命力，也有气绝的一天。

2、身带污名的骑士ジェイクリ–ナス

ジェイクリ–ナス原为クレルモンフェラン骑士，为了让父亲为自己的活耀而感到光荣，因此许多无法见光且有损骑士之名的任务都由他执行……不过……那已是非常久远的事了……某夜ジェイクリ–ナス巧遇间谍偷取机密文件并将之取回。就在架根的过程中，因身中暗箭而失去性命，只因众大臣们认为对先王忠诚的骑士日后会对他们有所不利……



●CHECK POINT;

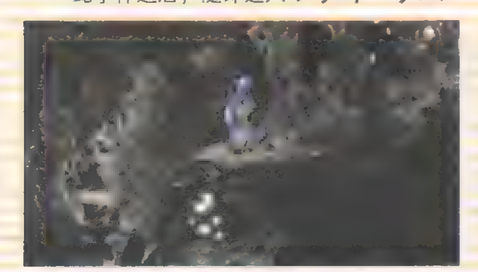
事件过后，再回到ジェイクリ–ナス家中，可得レイヴンスレイナ–。和之前所得弓箭不同的是，给ジェイクリ–ナ类型的弓箭装备，对魔鸟族有一击必杀的作用。

3、地下界首席魔法师 ロレンタ

位于フレンスブルグ。拥学院史最高资质魔法之称的レザ–ド，因接触禁止使用的尸灵术及自身心术不正而遭魔法学院院长ロレンタ退出学院。太取得了贤者之石后，レザ–ド得知神与妖精之间的关系……然而在生日当天夜里，魔法学院院长ロレンタ遇上了レザ–ド所派来的使魔，告知自己与其丈夫等待她的到来。来到了レザ–ド・ヴァレスの塔，悲哀的ロレンタ而变为魔物的丈夫……这一切，只为了レザ–ド想见ヴァルキリ–。

●CHECK POINT

此事件过后，随即进入レザ–ド・ヴァレスの塔迷宫事件。



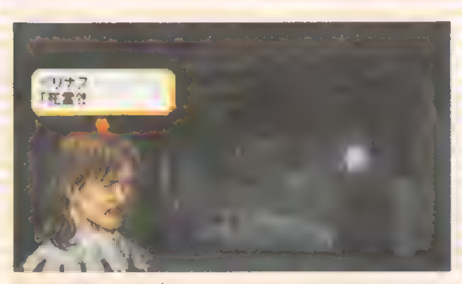
黑梦塔

由其丑恶的建筑外观即可感到它的邪恶，凡人若是接近也会被压去气。如此强大的邪恶力量是一般所能创出来的，其中必有极邪恶的魔物。

●CHECK POINT

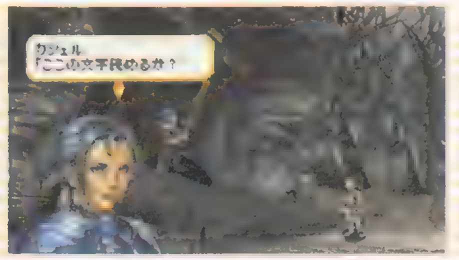
1、此迷宫可说是目前所遇上最复杂的一个，玩家最好不时打开图确认本身的位置再向前进吧！另外，魔物们的等级渐渐地增强了，其中还有简直是玩家恶梦的魔物ウイル・オ–・ウイスプ而且它还DME降至平地以下时进行自爆。所以在进入黑梦塔之前，先生成一些较好的武器及防具吧！

2、在这迷宫中，有不少可让特别技能觉醒的道具，其中还有日后神界战争人材的必要技能ヒット一个不留地全部拿取吧！

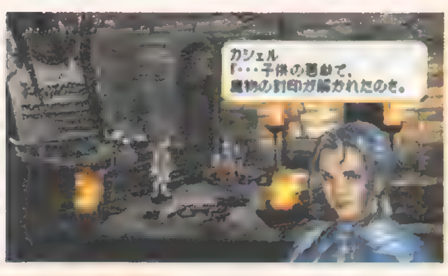


BOSS战 ドラゴントゥ–スウォ–リア

进入此战前，先将ヴァルキリ–及三位同伴的攻击形态分配好，基本上依远近渗半的形态较好。若先打倒ドラゴントゥ–スウォ–リア它会在临死前使用“凭依”来提高ワイズ・ソ–サリア的各项能力值。另外，若ワイズ・ソ–サリアDME低于一半以下时，即会使用フィ–ンディッシエイブ的全体攻击魔法，其威力亦不小。因此建议战前先让ヴァルキリ–装备弓箭，而ワイズ・ソ–サリア即交给ヴァルキリ–及魔法师攻



击。而剩下两位接近战的同伴，则攻击**ドラゴントゥ-スウォ-リア**。但要注意在**ワイズ・ソ-サリア**未解决前，决不能致它于死。此外，由于**ドラゴントゥ-スウォ-リア**的物理攻击力偏高，所以也得注意回复的问题。顺便一提，虽然**ドラゴントゥ-スウォ-リア**属于不死者属性，但由于它是由龙骨组成，装备**ドラゴンスレイヤ**-对它也且击必杀功效。



サッカス侵食洞

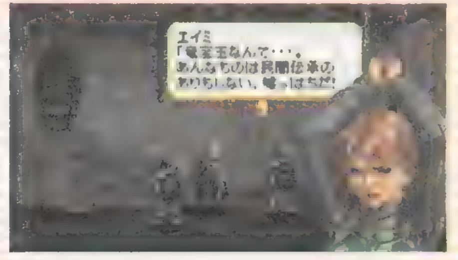
原是贮存因魔导实验下所产生废水的洞窟，但由于水的瘴气而引来了无数的不死者。在洞窟的深处，有座封印水门的魔法阵，随着时光的流逝，其魔力已渐渐地淡化而接近崩不的边缘。

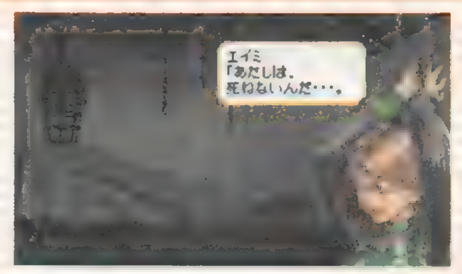
●CHECK POINT

1、在洞窟的第一个记录占前，可发现前来封印水门却因能力不足而倒地的魔法师。他的意念仍徘徊于原地，可先与其意念交谈再蹲下调查，即可获得再次封印水门的必须道具。

2、若在洞窟中掉入水里的话，行动力会大幅下降，而冰晶魔法也会失败。基本上，要横越水面只有利用水底的水草，先砍击水草的根部，再立刻跳上水草，然后浮出水面即可。

3、当**ヴァルキリ**-一行人到达沿窟深处时，将会遇上一座小瀑布而无法通过。此时则必须利用冰晶魔法射击瀑布对面不停旋转的封印球，再回到正上方房间启动关闭水闸的开头即可停止水的流动，瀑布就会消息，如此一来



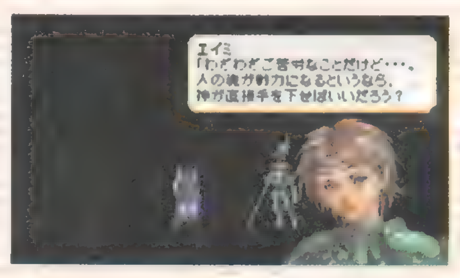


就能继续前行并时行BOSS战。

4、战胜BOSS之后，可得到两项**オ-ディン**所有道具的。

BOSS战 クラブジャイアント×3 クラ-ケン

突破封印而出的魔物是属于水系生物,要以火属性魔法攻击.另外,建议让魔法师装备**フェアリイ・リング**,再配合增加CT值少的魔法**ファイア・ランス**即可快速结束战斗.此外,魔物**クラ-ケン**于敌方队列后方时,将会使用魔法**ライトニング・ボルト**,所以要尽速解决前方三只**クラブジャイアント**。而**クラ-ケン**在前方时也会使用伤害力颇高的**ウイッピングフイ-ラ-**,玩家得多注意刚加入角色的DME值。



レザ-ド・ヴァレスの塔

魔法学院有史来拥有最高资质的魔法师**レザ-ド・ヴァレス**的所在地,以研究之名进行着各种不为人知的魔导实验,而牺牲了无数生命.现在似乎依然 听得到灵魂的哀嚎……

●CHECK POINT

1、这里可说是故事中复杂程度数一数二的迷宫，各位玩家在迷宫探索时，别忘了经常开地图观看自己身处何处，不然迷路的话可就惨啦！

2、此塔内部的魔物虽然不好对付，但若是对应得当就能得到少经验值。另外，塔斯社中还特别配置了不少**ドラゴンゾンビ**与**マンティコア**等特殊的魔物，只要装备**ドラゴン・スレ**



イヤ-及**ビ-スト・セレイヤ-**即可轻松战胜。还有，别忘了多拿来些紫炎石，以取得更多的经验值。

3、在塔中可拿到不少有利于故事进行的道具，例如：具有数值1600惊人攻击力的**エ-デル・セプタ-**。取得后在与**レザ-ド**对战时，即可派上用场了！

4、当**ヴァルキリ-**到达墙上刻有北欧古文字，的房间时，便是要寻找传送**ヴァルキリ-**至**レザ-ド**房间魔法阵的时候了。魔法阵的开启动位于塔中的两个魔法阵，一个可前往拿取道具，另一个则可前往的**レザ-ド**所在地。

在实力及魔物地阵列来说，他可说是故事片中盘最强的敌人。不过，若是好好应付，不出三回合便消灭敌阵。首先，建议队伍中配置**ロレンタ**、**ヴァルキリ-**、一个剑士及**ジェイクリ-ナス**。可先装备攻击力较高的弓箭，而**ロレンタ**则装备 在此迷宫中所得到的**エ-デル・セプタ-**，其他三人则专心攻击**レザ-ド**，剩下的剑士装备**ドラゴン・スレイヤ-**，由于**ドラゴン・スレイヤ-**有三次攻击次数，所以第一击攻击第一只**ドラゴントゥ-スウオリア**，剩下的二次就用来对付会让凭依加强的**ドラゴントゥ-スウオリア**。接着，再将全员的装备换成普通武器，一口气向**レザ-ド**进攻即可。顺带一提，得小心**レザ-ド**在战斗中使用高级魔法，这可是此战最大的威胁喔！

第四次神界战争报告



女神告之神界中需要敏捷、对游泳拿手的勇者，该位勇者必要的技能为MARCH（部队行军知识）、ATTACK POW（攻击关连技术）、RESIST DAMGE（物理伤害减少技术）、DEFEND（防御关连技术）。

第五章

登场角色

魔法知识天才 メルティ-ナ

フレンスブルグ。拥有天才般的魔法学习能力，对于魔法学院院长**ロレンタ**的死漠不关心的**メルティ-ナ**。但她知道**ロレンタ**的死必定和**レザ-ド**有关，因此决定前往**レザ-ド・ヴァレス**塔中探究竟。在那里，她发现了无数的人造生命体并对**レザ-ド**对魔法知识的了解程度而感到错愕。某夜，**レザ-ド**出现要求**メルティ-ナ**将人造生命体归还，**メルティ-ナ**以情报交换为条件，却意想不到地得知了许多神界不为人知的秘密，但**メルティ-ナ**却无法得知**レザ-ド**已将她的存在视为自己日后的危险。

●CHECK POINT

事件过后，再回到**フレンスブルグ**魔法学院的房中，可得魔法师专用法杖**インフエニテ**





イ・ロッド。

ルシオ

位于**ジェラベルン**。因同伴偷取贵族的钱财，而使贵族下令将城镇中所有的宵小一扫而空。当**ルシオ**及**クレア**回到城镇时，却发觉这并非扫荡宵小，而是毁灭城镇。正当**クレア**感到绝望之际，一名帝国兵发射暗箭，**ルシオ**挡了下来同时也受了致命伤，只为了不希望再看到任何人离他而去。

●CHECK POINT

ルシオ是否加入及将他专送至神界的时机，与游戏的结局有相当的关联。建议玩家在第六章结束前将**ルシオ**传送至神界，传送时可看到**ルシオ**与**ヴァルキリ**–之间的事件，而在**ルシオ**加入后，可带他前重庆铃兰の草原，也会有事件发生。



歌声的魔力 诗帆

位于海蓝（**ファイラン**）。由于诗帆的歌声具有魔力，因此被子用来在战场上鼓舞士气。武士们在诗帆的歌声下，无一不变为狂战士。然而在长期限的战争下，已有无数的亡魂丧命。在得知人民对战争所带来的悲伤时，诗帆渐渐地对战争与自己生存的意义感到疑惑。因为诗帆拒绝唱战歌，而导致自军战败。在与敌军武将苏芳会面时，诗帆对本身的生存意义感到心灰意冷，而要求苏芳斩杀自己。

迷宫重点攻略

アークダイン遗迹

深处是由巨大魔晶石封印的遗迹。为了追求魔晶石之力，已有无数的冒险者前往探求，但皆无功而返。不禁令人联想，魔晶石的神奇力量真的存在吗？

1、从这迷宫开始，将会有魔物躲藏于宝相中，不过其能力并不高，所以玩家大可放心。

2、迷宫的构造并不复杂，但却有不少贵重道具及武器，其中还包括了对应属性一击必杀的**スレイヤ**–系武器，可别忘了拿取！

3、进入BOSS战之前，**ヴァルキリ**–将遇到无法以跳跃到达的高台。在此只需不断使用冰晶魔法于记录点下方墙上，当第三次使用冰晶魔法造成冰晶碎片时，即可由楼梯跃上。



BOSS战 レイバーロード ×3

对付这三只战士系魔物必须集中攻击，以连续决定技击破。战斗不可拖得太久，其魔物攻击**フォビドウンアウト**及**カオスバレイド**皆可达到10000以上的DME损伤值。建议战前先配置一名魔法师于阵营后方，使用魔法**キュア・プラムス**做全员性的DME回复。

第五次神界战争报告

听取女神**フレイ**的指示，由于要组成对抗龙的骑士团，必须寻求不怕死亡的魔法师。该魔法师的技能为MONSTER INT。

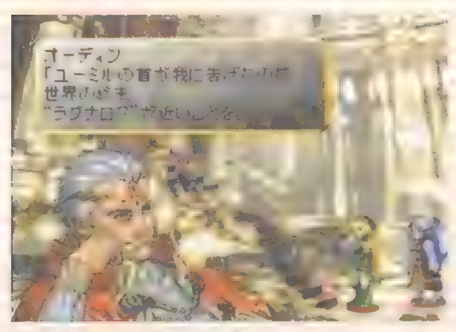


登场角色

复仇的骑士　ジェイル

在**クレルモンフェラン**，女骑士**ジェイル**为了向**マグナス**复仇，而变装进入严禁女性的骑士团。但与骑士团长**ファーン**长久的相处而萌生情意。某日，复仇的最佳电动机终于到来，却因**マグナス**召唤的魔物并施予咒术迷惑骑士

团长フアーン，使得ジエイル遭受失去意识的フアーン剑刺穿胸口。真是时运不济。



杀害同伴？ 剑斗士グレイ

位于アークダインの遗迹。为了寻找杀害同伴的グレイ，セリア来到了アークダインの遗迹。“只有我才可战胜グレイ……”。然而事实上，来到遗迹内部的セリア所见到的是，试着以换魂法求助レミア而消失的グレイ，留下的只有漆黑的铠甲。迷惘的灵魂再次失去了存在的意义，唯有跟随ヴアルキリー化身为神界战力，再度追求自身存在意义。

以利益为主的盗贼 バドラック

バドラック是个一生只为利益及私欲的盗贼。某夜，バドラック遭受暗杀者致命脉的一击，在临界死之际，回想自己一生似乎完全没做过好事。ヴアルキリー的出现，使他误认为自己拥有前往神界的资格。但事实上他该去的应是地狱。为了能前往神界，バドラック必须仔细回想是否做过任何好事，唯一的一件事就是多年前自奴隶商人手中救出一位小女孩。

迷宫重点攻略

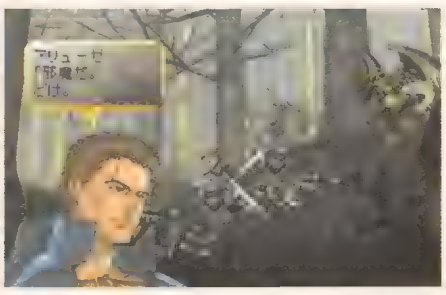
亡失都市ディパン

不知原因为何，繁荣的都市变成废墟，ディパン国王バルバロッサ怨恨的灵魂于断头台前徘徊不离。已成废墟的王宫地下中，设置着谜一般的时间制御装置。经由制御装置来到过去ヴアルキリー所看到的是。

●CHECK POINT

1、进入亡失都市ディパン时，会立即与バルバロッサ亡魂进行BOSS战。因应剧情的需要会进行两次战斗，在战胜后欲离去时，バルバロッサ会再次复活。此时，不论再和他战斗几次都不会有任何结果，只有先行进入王宫中调查。

2、在王宫地下可发现时间制御装置，借由此装置ヴアルキリー可回到过去的世界。在此先到王宫出口第一栋民宅，进入民宅二楼与妇人谈话后得知王宫中另设有密房。到王宫最顶屋深处，调查书架即可进入并发现バリバロッサ之妻マルベス。可从マルベス处取得バルバロッサ的王冠。



3、取得バルバロッサ王冠之后，会因剧情而强制返回原来世界，得到王冠的バルバロッサ灵魂得到解放，而毁灭ディパン主因的三位魔法师即会现身。之后，便得到王宫寻找三位魔法师，其入口地点非常隐密，位于王宫第一个记录点的正上方，以三次冰晶魔法制造冰晶碎片后踩踏，以砍击破坏玻璃后就能进入。

一进入亡失都市ディパン即与国王亡魂バルバロッサ进行BOSS战。须注意他的攻击方式非常多且攻击力高，一次消耗ヴアルキリー10000－20000的DME值不是奇事。所以队伍阵列前方三员，需注意DME值的消耗程度。另外因剧情需要，必须和他进行两次连续战斗。而两次战斗之后，不论打倒他多少次都会再度复活。所以不要做无谓的战斗，立刻进入亡失都市ディパン即可。

BOSS战 クレス ダイン ウォルザ

一开始ダイン即会使用复活魔法的全体攻击，之后再依ガレス、ウォルザ的顺序解决。由于三位BOSS皆是属于魔法师

类型，一回合下来所承爱的损伤颇大，建议战前可先让魔法师觉醒魔法**リフレクド・ソ−サリ−**，它拥有将敌方所使用的魔法反弹三回合在左右功效。其他较需注意的是，物理攻击对**ダイン**无效，只有魔法及使魔的攻击才对他有效。



第六次神界战争报告

听取女神**フレイ**的指示，于诸神黄昏即将到来，为了进入**ヨツヘイム**宫必须解除冰**の**封印。所以于下个章节必须前往精灵**の**森修复火咒**の**珠。另外，魔法师的数量也陷入不足的状态。因此必须寻找等级较高的魔法师，而该魔法师的必须技能为UNDEAD INT（不死者魔物相关知识）、ANOID（回避关连技术）、RESIST MAGIC（魔法抵抗力关连技术）。





神界战争最终战爆发在即，为了进攻**ヨツンヘイム**宫必须修复其炎咒珠，依照**フレイ**的指示前往精灵**の**森吧。

登场角色

厌倦战争的剑斗士 苏芳

位于海蓝（**ファイラン**），长久下来的争战，已对如此漫长的战争感到迷惑的苏芳。“诗帆……我到底……该如何是好……？”，来到了城镇中，遇到了一名手持刀剑却颤抖不已的男子。当苏芳准备予以斩杀之时，“你们……快逃啊！”苏芳注意到了，于此名男子的身后站了不少没有战斗能力的村民们……突然回想起和诗帆的邂逅，当回过神时，已被刀剑斩至致命处。



迷宫重点攻略

精灵の森

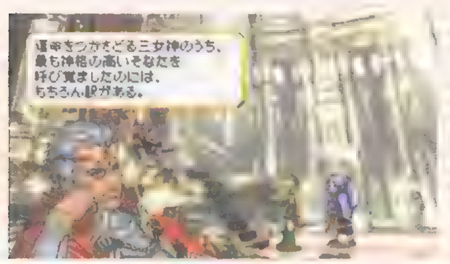
人间界唯一存在精灵之处，“精灵**の**森，其中所居住众多的精灵之中有少拥有仍完美的魔法工艺技术的精灵。或许……他们可将炎咒之珠修复也说不定。

CHECK POINT

1、于此迷宫中，各位玩家可感觉到魔物们能力大幅向上提升，其中如**マンドラゴラ**等的魔物，其能力并不输BOSS级的魔物，攻击力强，并容易使角色陷入气绝状态。但相对的，所得经验值亦不少，多带些回复道具，

一只也别放过地尽情提升等级吧！

2、由于地形的关系。于此迷宫中，大部分的宝箱不是被背景隐藏住就是置放在树上。想要完全取得的话。记住别忘了注意**トレンジャ－・サ－チ**是否有出现？若有的话，则不断于该画面四处以连按O钮的方式搜寻吧！



3、于众多BOSS中，较难发现的应该算是位于迷宫正中央的猿人**イリイヴアルギポン**了。玩家们可能会很纳闷它到底位于哪里，事实上它是位于该处的树上。玩家必须使用冰晶魔法制造结晶来缩短树枝与树枝之间的距离，即可跃上。

4、第一次于精灵之森中，主要的目的在于必集三样修复炎咒之珠的必要道具，到修复炎咒之珠完成主要任务为止，玩家们可能发现于地图中有一部分一直无法进入。此段路程的散布着广大的迷雾，所以往往会走回原地或该路程的出口，对照着附图前进吧！

BOSS战 ヴェノムスパイダ－

严格来说，只能算喽罗级魔物的强化版。较需注意的为它的**ポインズファング**造成我方无谓的DME损失。队伍中一定要配置弓箭手或魔法师来解除它的连续防御，抓住其弱点，建议炎系及圣系魔法，即可轻松击破。

BOSS战 イリイヴアルギポン

与**ヴェノムスパイタ－**相同，让人感觉只是喽罗级魔物强化版罢了。此战亦是可顺利快速解决。并且，它是归属于魔兽族的魔物，若让剑斗士装备**ビ－スト・スレイヤ－**还可一剑解决它。

BOSS战 石化の兽 コッカトライス

与前二者相同，攻击形势单调，此战不至于陷入苦战。并且，它与**イリイヴアルギポン**相同为归属于魔兽族的魔物，让剑斗士装备**ビ－スト・セレイヤ－**即可一击解决它。

第七次神界战争报告

终于准备进入神界战争的最终时刻了，为了防止进攻**ヨツヘイム**宫时得到更大的伤害。必须寻找既勇敢又有领导能力的勇者。此次所必需须求的人材技能为MARCH（部队行军相关技能）、FIGHT（士气提升相关技能）、FORMATION（阵形相关技能）、COUNTER（反击相关技能）、LEADERSHIP（集团统率相关技能）。



登场角色

ヴィルノア重臣　ガノッサ

曾于**エイミ**加入事件中所登场的**ガノッサ**，为了寻求具有维持世界平衡之力的龙宝玉**ドラゴンオ－ブ**来到了奉龙殿。因为踏入了凡人所严禁的地域而触怒了主神**オ－ディン**。派遣**フレイ**前往命令**ヴァルキリ－**……杀了他……



迷宫重点攻略

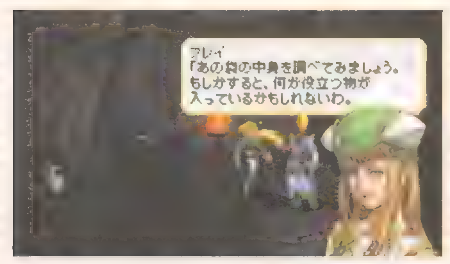
奉龙殿

具有平衡世界之力圣具**ドラゴンオ－ブ**的安置之地。但是，现在却无法感受到它的波动……到底发生了什么事……

●CHECK POINT

1此迷宫中主要由隐藏于名塔罗牌中的名石块安装于女性石像造成

转移来进行，所以必须调查各墙上的塔罗牌，某些刻着太阳标记的门，必须持有特定的石块才可进入。



2于安装上日食の石中需要转动石像的房间中，依上下左右的方向，上方石像面向左，下方石像面向后，左右石像面向右，右方石像面向正面。即可打开下方门扉进入可得三日月の石。

3于暗条の石中的八个房门谜题解除方法为依照三日月の石中的八幅塔罗牌壁画上的罗马数字由大至小来排列，依其排列结果，于暗条の石中八个房门的进入顺序由左至右为6、5、1、4、3、7、2、8。依序进入后即可得到新月の石。

4于黑点の石中二名守护者的解迷方式。其第一位必须抓准时机跳至它身后，然后跟着它行走至房间中央时即会出门一道门。而第三位则有点难， 必须让它追着**ヴァルキリ－**跑，快到它转头的地点时，再立刻反跳至它背后等它转向后再度让它追着跑。如此反复进行约三回左右，它自然会因疲累而石化，调查其身上可得红炎石。

5于守护者之谜中，若**ヴァルキリ－**不慎让守护者碰到，则会被转移到一个空间并会以滞留的时间给予损伤。于此必须不断上下左右行走找寻女神像以脱出。

6取得红炎の石解决BOSS后，取得三样**オ－ディン**所有的道具后，玩家可发现**ドレンジャ－・サ－チ**依然发出闪光。此时必须将空宝箱及冰晶法的的石决，于阶梯上交互推叠后，站于最高处连射三回冰晶造成碎片后踩踏上去即可。其实箱的内容物为“刚松**ダイナンア**”，此枪于故事结束为止算的上是一把数一数二的枪系武器，千万别忘了拿取!

BOSS战 ガノッサ

此战只须注意**ガノッサ**的魔法攻击，一次几乎消耗我方约10000的DME值。不过以现时点的等级来说，战士系的角色还不至于一回合即让他击倒。包括*ヴァルキリ－配置二个剑斗士一个弓斗士以连续攻击来增加决定量表，四人轮番使用定技，一回合即可击破。若是等级过DME值不够的话。那就把弓斗士改变为魔师吧!不时使用**キュア・プラムス**作全员的DME值回复。

神界最终决战

时刻终于来到了神界最终决战，目标是位于神界北方冰原上的**ヨツンヘイム**宫殿。为了打倒**ヴァン**神族之王**スルト**。**ヴァルキリ－**与所有战魂们进入**ヨツンヘイム**宫寻找**ヴァン**神族之王**スルト**。

最终迷宫重点攻略

最终迷宫ヨツンヘイム宫殿

位于神界冰源最北端的**ヨツンヘイム**宫殿，是由**スルト**所带领的**ヴァン**神核心地带。其冰彻的气温之下没有任何生物存活。在如此环境之下……**ヴァルキリ－**等人前往**ヨツンヘイム**宫深处……



●CHECK POINT

1、于此迷宫中，由于是位于神界，所以道具生成并不需要进入记录点，而之前所传送的战魂们，也可在队伍配置中，再度使用。此两点请玩家注意。

2、紫苑の炎的主要功用在于消除阻挡前往魔龙**ブラッドヴェイン**所在的封印冰岩，而魔龙**ブラッドヴェイン**可战可不战。

3、所实际对战的话，玩家们可能发现魔龙**ブラッドヴェイン**的实力远超过**ヴァン**神族领导者**スルト**。但若将其打倒的话，可得现时点数一数二的武器，魔剑**レヴァテイン**。

4、炼狱の炎与紫苑の炎的最大差别在于炼狱の炎具有时间性的限制，拿取炼狱の炎后即立

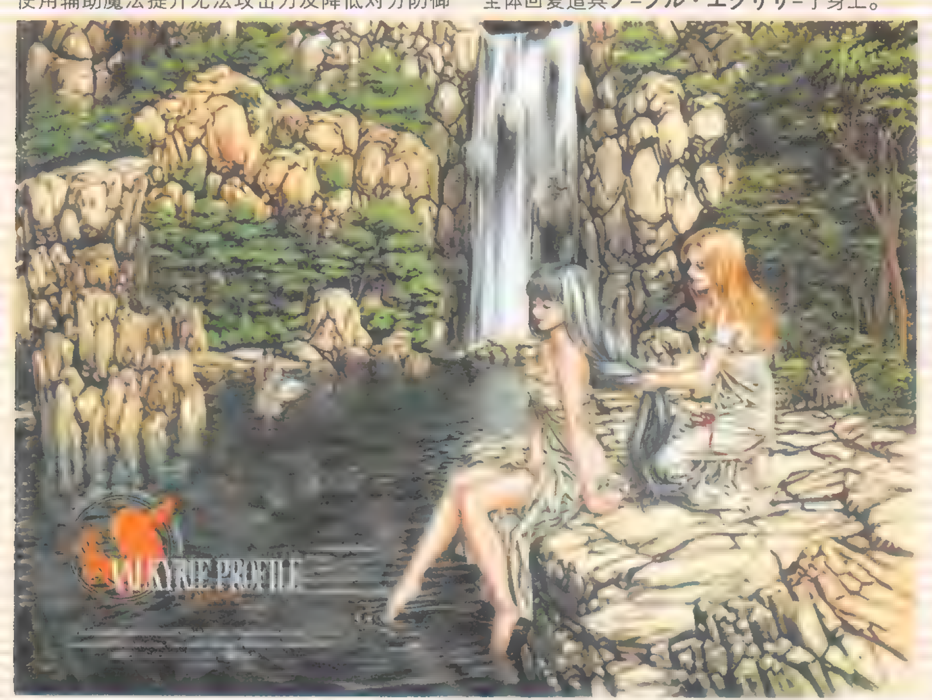
刻回头去消除阻挡进路的第二块封印冰岩。阻挡于途中的神族，建议一面对边立刻进行战斗。若意图跳过，会反而让冰块伤害，到达时炼狱の炎也就熄灭。

BOSS战 魔龙ブラッドヴェイン

实力于**ヴァン**神族领导者**スルト**之上的魔龙**ブラッドヴェイン**，可说是玩家们的恶梦了。虽说它是可战可不战。但不打倒它就好像少了点什么似的，更何况它身后还有一把攻击力极强的魔剑**レヴァデイン**。战前的准备是非常重要的，记得参战包括**ヴァルキリ**–四人的技能中，具有濒死前自动复活的GUTS一定要拥有。虽然发动的几率是一半一半，但却往往是关键时刻派得上用场的必要技能，而且必须将其技能等级提升至最高级，否则拥有其技能将会跟没有一样。其第二项必要技能则为AUTO ITEM以自动使用道具不必浪费一回合，一样必提升至最高级以确保百分之八十以上的发动率，而道具的发动比例上建议复活道具百分之一百、状态异常回复道具设定为百分之八十，而DME值的回复道具则设定为百分之五十即可。战斗开始后，战士系则攻击，魔法师先行使用辅助魔法提升无法攻击力及降低对方防御力。较需注意的是，刚开始可尽情大量消减它的DME值，不过一旦对方的DME值降至3/4以下时将会不断使用高级魔法。所以DME值的回复就交给AUTO ITEM的技能来帮你回复吧！但严格来说DME值有没有完全回复已经不是主要问题了，在魔龙的高级魔法之下，回复的再满也是一次都被它消耗完毕。所以在它的DME值即将降至3/4以下时，立刻全体进攻，轮番使用决定技。若不能一才解决它，便只有赌了。运气好的话，每次DME消耗完毕都会因GUTS的技能而自动复活，就算没发动，其他的角色也会发动AUTO ITEM使用复活道具。如此这一战便是运气及时间的问题罢了。

BOSS战 ヴァン神族领导者

若玩家们之前已经打倒了魔龙**ブラッドヴェイン**，此战会觉得非常地简单。基本上建议队伍组合与魔龙**ブラッドヴェイン**对战时相同较好。不过**スルト**并不会像魔龙一般到一定程度便无限制地施放高级魔法。必要时让魔法师使用全体回复魔法。而基本上的击破方法与魔龙相同。但还不至于到要靠运气的程度。另外若不想消耗魔法师的CT值来做全体回复动作，可多带全体回复道具**ノ–ブル・エクリサ**–于身上。





经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1884,2846,3847)
  全员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

新春新品登场!忍犬毛绒玩偶大推荐,用来"泄愤"或送人都是上选。圣诞夜惊魂小手电实用有趣,而美丽的SEED女主角们也是高达饭们必须请回家的。可爱的备长炭系列,不仅是罗莉控任何人看了也忍不住要揍一下。我们还送上哈利波特的相关周边,选择超多哦!





高达seed女主角6系列5件组

¥78 编号.2765

●包括怀抱哈罗的拉克斯、蓝白裙席地而坐的卡嘉莉、粉色裙装的米娅、阳光的露娜和可爱的梅莉霍克,造型逼真生动,涂装的也很细致。将每个人自己的性格特点彻底表露。



哈利波特金色飞贼戒指

¥19 编号:2743

嘿,把那个到处乱窜的金色飞贼抓住,然后固定在指环上,就成了这款绚耀逼人的精美戒指了。金色飞贼的做工精细璀璨,不管是当戒指还是作项链的坠饰都相当合适。



神罗标志打火机

¥38 编号:2732

相比云狼图案,神罗公司的标志对于很多喜欢另类反派的玩家来说一定别有一番魅力吧?收藏推荐。



最终幻想12男主角原比例项链

¥28

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品,挂坠长约8厘米宽6厘米左右,按照游戏设定1:1原大真实再现,不止做工非常细致精巧,更是相当有质感和分量,完全再现游戏时的风采。物超所值!



最终幻想7云狼打火机

●时尚的光面设计,左上角印有最终幻想7标志性的云狼图案,右下角为云狼立体浮雕造型,做工细致入微,细节刻画到位,金属光泽更显得档次豪华。

¥38

最终幻想7少年归来胸针裁纸刀2件组

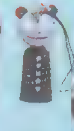
●真实再现克劳德在《最终幻想7少年归来》中胸前所戴的那个超酷云狼胸章,精工细致威风十足绝对标榜自我个性。直径4CM左右,厚2.5CM左右。裁纸刀长12CM宽1.5CM左右。

¥39 编号2675







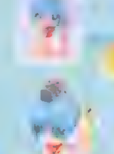




¥48 编号:2710

圣诞夜惊魂小手电挂饰6件组

●晚上独自走在街上?回家开门黑漆漆的看不清?有惊叫王杰克在,从此再不用发愁!该系列不仅人物造型趣致,可挂在手机、书包上作为装饰,底部还可以亮灯,当钥匙扣更是再合适不过了。





备长炭手办5件组

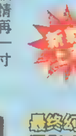
●从今年初登陆动画的超可爱治愈系小萝莉备长炭手办组,包括烧鱼、蘑菇、米饭、瓶子、土壤改良5款,充分展现备长炭的功效所在,从内到外给你健康一番!

¥29 编号:2709

火影忍者忍犬玩偶

¥25 编号:2754

●卡卡西八忍犬中看起来最"苦"的一只狗狗,手感柔软缝制细致,造型可爱,从表情到头带等配件也全都真实再现、让人忍不住想要蹂躏一番。附带吸盘,可悬挂,尺寸约为17*13*12左右。

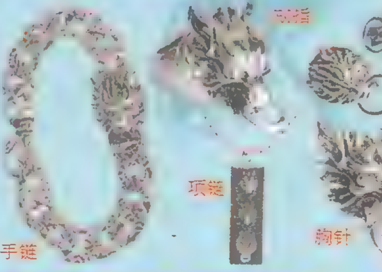




最终幻想少年归来露指手套(一双)

¥36

黑色的仿皮质地,内衬舒适,露指设计活动更加方便灵活,大小适中。挥手间吸引所有人的双眼,不管是实用、耍酷还是用来COSPLAY都是不可或缺。



最终幻想7少年归来 超酷配饰5件组

●最终幻想7配饰。戒指,耳夹,胸针,手链和项链的华丽组合让人爱不释手。



¥49 编号:2608

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年3月13日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年3月23日	王女联盟	STING	SRPG
2006年3月23日	蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险	BANPRESTO	ACT
2006年3月23日	口袋棒球DASH	KONAMI	SPG
2006年3月23日	魔法老师涅吉 课外教学2	MMV	AVG
2006年4月3日	顶尖网球	Indie Built	SPG
2006年4月6日	光速蒙面侠21	任天堂	SPG
2006年4月20日	MOTHER3	任天堂	RPG
2006年	国夫君 热血合集3	ATLUS	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月13日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年3月14日	百战天虫	TEAM17	ACT
2006年3月16日	信长的野望 烈风传	KOEI	SLG
2006年3月21日	战地指挥官	SOE	SLG
2006年3月23日	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年3月23日	真・三国无双 2nd Evolution	KOEI	ACT
2006年3月30日	火影忍者 无幻城之卷	BANDAI	FTG
2006年4月1日	口袋棒球P	KONAMI	SPG
2006年4月20日	龙珠Z 真武道会	BANDAI	FTG
2006年4月27日	炼狱2	HUDSON	ARPG
2006年4月27日	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年4月27日	新世纪福音战士2	BANDAI	AVG
2006年5月25日	FF&DQ 富有街	SQUARE ENIX	TAB
2006年夏	铁拳 黑暗复苏	NAMCO	FTG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2005年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
未定	Resort	NAMCO	AVG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年3月13日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年3月16日	我的战斗机	TAITO	STG
2006年3月16日	废柴传说	KOEI	RPG
2006年3月16日	KERORO军曹 演习啦！全员集合	BANDAI	ETC
2006年3月20日	俄罗斯方块DS	任天堂	PUZ
2006年3月20日	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年3月23日	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年3月23日	伊苏战略版	MMV	SLG
2006年3月23日	厨师妈妈	TAITO	ETC
2006年3月30日	CONTOCT	MMV	RPG
2006年3月30日	魔法世界 加尔迪亚的恶魔	KONAMI	RPG
2006年3月30日	信长的野望DS	KOEI	SLG
2006年3月30日	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年4月3日	顶级网球2	Indie Built	SPG
2006年4月6日	天诛 暗影	FROMSOFTWARE	ACT
2006年4月13日	传说的斯塔菲4	任天堂	ACT
2006年4月13日	汉字手写 乐引词典	任天堂	ETC
2006年4月17日	锻炼大脑的DS训练 海外版	任天堂	ETC
2006年4月20日	翼 年代记2	ARIKA	RPG
2006年4月27日	火影忍者 最强忍者大集结4DS	TOMY	ACT
2006年5月25日	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年5月25日	大战略DS	元气	SLG
2006年6月8日	暴风传说	NAMCO	RPG
2006年6月	重装传说 钢之季节	SUCCESS	RPG
2006年春	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
未定	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	百战天虫DS	TEAM17	ACT
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	福蛋的商店街2	BANDAI	ETC

掌机迷2006年第六期抽奖

PSP豪华版



日本原装NDSL



M3-SD P+PASSKEY-2/PASSCARD2+SD读卡器





M3-miniSD P+PASSKEY-2/PASSCARD2+SD读卡器





PASSKEY-2　　SD读卡器



参加办法

1、将《电子天下・掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.52的抽奖活动截止时间为4月5日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下・掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

50期中奖名单

PSP

四川成都	孙　浩

NDS

海南	吴　琼

M3-CF电影卡+PASSKEY-2+CF读卡器

广东汕头	林章浩
上海	潘　浩
辽宁瓦房店	朱延璋
广西玉林	何文林
山东青岛	徐文嘉

M3-SD电影卡+PASSKEY-2+SD读卡器

黑龙江哈尔滨	韩晓光
浙江杭州	李　政
重庆	赵先航
大连	陈　凯
湖南株洲	晏　晴

CF读卡器

上海	徐文杰
甘肃兰州	白剑涛
上海	黄尚于
天津	刘　震
江苏海门	宋义鸿
广东潮州	张泽贤
厦门	徐昕弘
广州	梁　枫
重庆	包　容
上海	李守云


So COOL
最酷人物
王心凌
早春休闲鞋款
今季盛大公开
LACOSTE、TIMBERLAND、
GOLA、Dr.Martens、
CAMPER…重点休闲鞋最贩公开
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 APR
04
推广价:15元
STREET FASHION
2006
海外潮牌风流霸气
新季新品重点出击
WHAT'S THE KEY ITEM?
超级新款继续全国抽奖
Rbk Pump Romulus
FASHION
SHOOT
MODELS STYLES X14 DAYS
三月下旬全国火热上市 !!



240页海量内容收录&豪华影像DVD大特辑

生化迷的终极收藏

生化危机十周年纪念

资料收录

● 生化全系列发行全记录 ● 全系列剧情流程关键要点完全解析 ● 全系列角色背景故事、资料首次大公开 ● 系列全种类怪物、敌人角色背景、资料彻底详细解析 ● 从未公开资料集 ● 游戏人设原画珍贵稿件首次公开 ● 系列关键点全面盘解

影像收录

● 系列剧情深度大公开，从未了解的背景故事彻底放出 ● 各角色重要影像分类整理 ● 保存版影像预告片段完全收录

火热邮购中!

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明“生化十年”）

邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

惊喜价
22元

biohazard
电玩新势力
22.00元

生化危机
10th Anniversary
十周年纪念

BIOHAZARD
生化危机
HISTORY
大史记
DVD